K
AMIGA
PC
ATARI ST
MACINTOSH
CD-I
CDTV
CONSOLE
+ MULTIMEDIA...
Anno IV n. 12
DICEMBRE 1992
Lire 5500
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Glénat ITALIA
20 ANNI DI VIDEOGIOCHI
20
I MIGLIORI GIOCHI
DEI PRIMI
20 ANNI
NUMERO
GIGANTE
144
PAGINE
DUNE 2
Un cocktail esplosivo
di strategia, avventura
e simulazione
LE STANZE SEGRETE
Una guida per scoprire i luoghi
nascosti dei videogiochi
e ridare nuova vita a quei titoli
dimenticati da tempo
INCA
Grafica e sonoro
incredibili nel
nuovo gioco
Coktel Vision
LAVORI IN CORSO
James Pond3
Street Fighter 2
Superfrog e Body Blows
SPECIALE
CD&MULTIMEDIA
Tutti i sistemi
venduti in Italia
RECENSIONI
AMAZOON • NO SECOND PRIZE • CAMPAIGN • F1 GP • REACH FOR THE SKIES •
MC KIDS • HUMANS • ROAD RUSH • GOBLIINS 2 • NIPPON SAFES INC. •
MOTORHEAD • WAX WORKS • LEGENDS OF VALOUR • REX NEBULAR • MIGHT
&MAGIC: CLOUDS OF XEEN • POOL • CASTLES 2 • SHADOWORLDS •
NIGEL MANSELL • SENSIBLE SOCCER V1.1

http://speccy.altervista.org/

"l'idea giusta per il regalo di Natale"

QUEEN COMPUTER

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D WORLD BOXING *	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER *		69.900
3D WORLD TENNIS *	79.900	69.900
A10 TANK KILLER		89.900
A - TRAIN *	99.900	
A320 AIRBUS (ITA) *	99.900	99.900
ABANDONED PLACES	89.900	79.900
ACES OF THE PACIFIC *	99.900	
AH-73M THUNDERHAWK	69.900	59.900
AIR SUPPORT *		69.900
AIR WARRIOR *	79.900	79.900
AMOS 3D *		79.000
AMOS COMPILER *		69.000
AMOS THE CREATOR V. 1. 3. *		99.000
EASY AMOS *		69.900

UN' ECCEZIONALE OROLOGIO IN REGALO IN OGNI PACCO SPEDITO
telefonateci per ricevere il nostro catalogo gratuitamente
ORARIO: 9-13/14.30-24 SABATO COMPRESO

TITOLO	IBM	AMIGA
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
APIDYA		49.900
ARSENAL FC *		TEL
ASHES OF EMPIRE *	TEL	89.900
ASSASSIN *		TEL
ATAC *	99.900	
B17 FLYING FORTRESS *	99.900	TEL
BARGON ATTACK	TEL	TEL
BATMAN - IL RITORNO *	TEL	
BC KID *		TEL
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BLACK CRYPT		79.900
BLITZKRIEG AT ARDENNES	69.900	49.900
BOROBODUR - PLANET OF DOOM		49.900
BUSHBUCK *	89.900	
CALL OF CTHULHU: DOOM OF DERCETO *	TEL	
CAPTIVE *	79.900	
CARRIER STRIKE *	79.900	
CARRIERS AT WAR *	99.900	
CASTLE OF DR. BRAIN		89.900
CASTLES	69.900	69.900
CHAMP. MANAGER *	59.900	49.900
CHAMPIONSHIP OF EUROPE		49.900
CHEES CHAMPION 2175	69.900	
CIVILIZATION	99.900	89.900
CONFLICT KOREA	79.900	79.900
CONQUEST OF THE LONGBOW	99.900	
COOL CROC TWINS *	49.900	49.900
COVER GIRL POKER *	69.900	49.900
COVERT ACTION		89.900
CRAZY CARS III *		49.900
CREATURES *		TEL
CRIME CITY	69.900	59.900
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	
CRUISE FOR A CORPSE	59.900	59.900
CURSE OF ENCHANTIA *	TEL	TEL
CYBERBLAST *		49.900
D / GENERATION		49.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED *	99.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
DARKLANDS *	129.900	
DE LUXE PAINT IV *		199.000
DICK TRACY	89.900	69.900
DISCOVERY		49.900
DOODLEBUG *		TEL
DOUBLE DRAGOON III	49.900	49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNGEON MASTER *	TEL	
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO *	TEL	TEL
DYLAN DOG UCCISORI	69.900	59.900
DYNA BLASTER		69.900
ELVIRA II THE JAWS OF C *	89.900	79.900
ELVIRA THE ARCADE GAME		49.900
ENSAMBLE 1.2 (GEOWRKS) *	199.000	
EPIC	79.900	69.900
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
ETERNAM	89.900	
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROPEAN FOOTBALL CHAMP		49.900
EXTASY *	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F117A NIGHTHAWK	89.900	
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK *	69.900	
FASCINATION	79.900	59.900
FIRE & ICE *		49.900
FIRE FORCE *		TEL
FREE D.C. *	79.900	
GATEWAY *	79.900	
GLOBAL CONQUEST *	TEL	
GLOBAL EFFECT *	89.900	69.900
GLOBLINS II *	79.900	69.900
GODS	49.900	
GOLDEN EAGLE	59.900	49.900
GRAHAM TAYLOR SOCCER *	49.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
GRAN PRIX UNLIMITED *	79.900	
GRAND PRIX F 1		79.900
GRANDMASTER CHESS *	79.900	
GREAT NAPOLEONIC BATTLES	59.900	
GREAT NAVAL BATTLES *	99.900	
GUNSHIP 2000	89.900	
GUNSHIP 2000 MISSION DISK *	69.900	
GUY SPY	79.900	69.900
HARDBALL III *	79.900	
HARPOON - BATTLESET N. 3	49.900	49.900
HARPOON - BATTLESET N. 4	49.900	49.900
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARPOON DESIGNER DATA DISK *	79.900	
HARPOON SCENARIO EDITOR	49.900	49.900
HEIMDALL	69.900	69.900

TITOLO	IBM	AMIGA
HEROES OF THE 357TH *	79.900	
HOOK	69.900	59.900
HOT RUBBER - HOSTRILE B.		49.900
INCA *	109.900	
INDIANA JONES - ACTION GAMES *	79.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS *	109.900	
INT. SPORTS CHALLENGE *	69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS *	59.900	49.900
JACK NICKLAUS GOLF	89.900	72.000
JAGUAR XJ 220 *		49.900
JETFIGHTER II	79.900	
JOHN BARNES' EUROP. FOOTBALL *		49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	69.900
KGB *	TEL	TEL
KING'S QUEST V	99.900	99.900

TITOLO	IBM	AMIGA
KING'S QUEST VI *	199.900	
L'EMPEREUR	79.900	
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II *	99.900	
LEGEND	69.900	69.900
LEGENDS OF VALOUR *	TEL	
LIVERPOOL *	TEL	TEL
LORD OF THE RING II	99.900	
LOST IN L.A. *	69.900	
LOTUS III *		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS *	79.900	69.900
MAGIC POCKETS	69.900	
MANTIS *	129.900	
MEGAFORTRESS *		69.900
MEGATRAVELLER 2 *		69.900
MICHEAL JORDAN FLIGHT SIMU. *	TEL	
MICROPROSE GOLF *	119.900	
MIDWINTER II	119.900	
MIGHT & MAGIC III	99.900	89.900
MIGHT & MAGIC IV *	119.900	
MILLENIUM *	79.900	
MITH		49.900
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE *	69.900	
NATHAN NEVER - ARCADE GAME *	TEL	TEL
NCAA BASKET	79.900	
NFL *	69.900	
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP. *	TEL	TEL
NO GREATER GLORY *		79.900
NOVA 9		89.900
OMAR SHARIF BRIDGE *	99.900	89.900
PACIFIC ISLANDS II	79.900	69.900
PARASOL STARS		39.900
PGA TOUR GOLF	69.900	49.900
PINBALL DREAMS		59.900
PLAN 9 F. OUTER SPACE *	79.900	69.900
PLANET'S EDGE *	99.900	
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL *	TEL	TEL
POOL OF DARKNESS *	89.900	TEL
POPOLOUS 2	TEL	79.900
POWERMONGER *	89.900	69.900
PREMIERE *		59.900
PROJECT-X		59.900
PROPHECY OF SHADOW *	89.900	
PUSHOVER *	49.900	39.900
QUEST FOR GLORY 3 *	99.900	
RACE DRIVING *	59.900	59.900
RAGNAROK *	TEL	
RAMPART *	69.900	
REACH FOR THE SKIES *	TEL	TEL
REALMS	79.900	
RED BARON	99.900	89.900
RED ZONE *		69.900
REX NEBULAR *	119.900	
RISKY WOODS *	79.900	69.900
ROBOCOP 3		59.900

TITOLO	IBM	AMIGA
ROBOSPORT *		59.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H. -	79.900	69.900
ROLLING RONNIE	39.900	
ROME A. D. '92 *	TEL	
SARGON V	69.900	
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	99.900	
SENSIBLE SOCCER		59.900
SFIDE INVERNALI *	79.900	
SHADOW OF THE BEAST III *		69.900
SHADOWLANDS	59.900	59.900
SHERLOCK HOLMES *	TEL	
SIEGE *	89.900	
SILLY PUTTY *		49.900
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SPACE ACE II		79.900
SPACE CRUSADE		49.900
SPACE SHUTLE *	99.900	
SPECIAL FORCES	99.900	89.900
SPRING BRANK 301 *	79.900	
STARFLIGHT II	69.900	59.900
START TREK	99.900	
STARUSH *	TEL	TEL
STEEL EMPIRE *	79.900	69.900
STRATEGO	69.900	59.900
STRIKEFLEET *		59.900
STRIKER		59.900
SUMMER CHALLENGE *	79.900	
SUPERFROG *		TEL
SUPERTETRIS *	89.900	79.900
SWORD OF HONOUR *		TEL
TERMINATOR II	39.900	39.900
TEX - PIOMBO CALDO *	TEL	
THE CARL LEWIS CHAL. *	79.900	69.900
THE LEGEND OF KYRANDIA *	TEL	TEL
THE MANAGER *	79.900	79.900
THE OFFISHAL AQUABATICS GAMES *		59.900
THE ROCKETEER	79.900	
THE SIMPSON	49.900	39.900
THE SUMMONING *	89.900	
THE TWO TOWERS *	TEL	
THEATRE OF WAR *	79.900	
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING		49.900
TORNADO *	TEL	
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER *	79.900	89.900
TRODDLERS *		49.900
TURTLES II	49.900	49.900
TWILIGHT 2000	79.900	
UGH! *		TEL
ULTIMA TRILOGY II	89.900	
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	
ULTIMA VI		69.900
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT) *	49.900	
UTOPIA	69.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
VENGEANCE OF EXCALIBUR *	79.900	69.900
VIKINGS *		49.900
WARM UP		49.900
WARRIORS OF RELEYNE *		49.900
WEEN *	89.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER *	79.900	
WILLY BEAMISH	99.900	
WING COMMANDER DE LUXE	99.900	
WING COMMANDER II	79.900	TEL
WINTER SUPERSPORTS 92 *	49.900	49.900
WIZKID *	49.900	39.900
WORLD TENNIS CHAMP *	79.900	
WRESTLING WWF	49.900	39.900
WROOM *		TEL
ZOOL *		49.900

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ORDINARE È FACILE

TELEFONA O COMPILA RITAGLIA E SPEDISCI A:
QUEEN COMPUTER
VIA DEMARGHERITA 4
10137 TORINO
INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L.......7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L.......13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L..................
- ☒ PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

"I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI S

Vincere al Totocalcio* è una questione di abilità.

In guardia!

SISTHEMA 2 per Amiga® ed Ms-Dos® è l'arma migliore per sfidare la fortuna, infatti è l'unico che oltre a 6 sofisticati metodi di condizionamento ti offre 4 avanzate procedure di riduzione in un solo programma.

Niente paura però, grazie alla interfaccia utente basata sull'uso del mouse lo avrai ai tuoi ordini con un semplice click. Tutto ciò che gli occorre per vincere è la tua abilità ad utilizzarlo al meglio, ma anche per questo non ci sono problemi: i manuali forniti ed il nostro servizio di assistenza tecnica saranno sempre a tua disposizione.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto fino a 13 triple • 6 metodi di condizionamento • 4 modalità di riduzione • quadri AND e OR • accorpamento colonnare • statistiche in linea sul sistema impostato • elevatissima velocità di elaborazione • spoglio automatico dei punteggi realizzati.

Il prezzo?

Una piacevole sorpresa: solo 169.000 lire (+IVA) per la versione PLUS che permette la stampa direttamente su schedina. Se però non vuoi o non puoi stampare su schedina abbiamo preparato SISTHEMA 2 versione base a sole 99.000 lire (+IVA), che conserva tutte le caratteristiche della versione PLUS stampando le colonne a video o su carta.

Dove li trovi? Chiamaci oggi stesso al numero 011/700358 avrai tutte le informazioni che desideri e l'indirizzo del più vicino rivenditore autorizzato.

Progetto
S O F T W A R E
Programmi vincenti.

PROGETTO SOFTWARE di Roberto Ferro - Via Rodi, 39 - 10095 Grugliasco (TO) - Tel. 011/700358 - Fax 011/7708159

http://speccy.altervista.org/

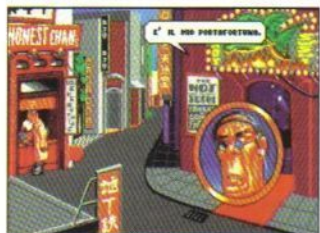
Con questo numero K compie 4 anni. Se ci fermiamo un attimo a pensare ci vengono in mente quei frenetici giorni nel novembre 1988 quando stavamo per chiudere il primo numero della rivista, pieni di speranze per una nuova avventura nella nostra ormai decennale frequentazione dell'affascinante mondo dei videogiochi.
(Eh, sì, non posso fare a meno di ricordare che nel dicembre 1982 nacque anche la prima rivista italiana di videogiochi, nonché una delle prime riviste europee: *Videogiochi.*)
Molti di voi ci seguono fin da allora attraverso le nostre peripezie editoriali e sicuramente ricordano con quale supponenza ci guardava il "mondo esterno", bollando i videogiochi come "cose da ragazzini". Poi sono venuti giochi come *Sim City* e *Tetris* e improvvisamente il mondo intero ha cominciato ad accorgersi che i videogiochi non erano più *Pong*.
Oggi le cose sono molto diverse, siamo negli anni '90: i videogiochi sono diventati un business di proporzioni gigantesche, la loro visibilità è ormai tale che anche i mass media - dalla TV a settimanali come l'Espresso o Panorama - si sono messi a parlare di videogiochi, un argomento che fino a qualche mese fa non avrebbero toccato neanche con una pertica. L'attenzione che case come Philips, Sony, IBM, Matsushita e Apple stanno dedicando ai videogiochi è un ulteriore segno che siamo diventati adulti, che non siamo più considerati una setta di carbonari. Benvenuti *in the real world.* Benvenuti a chi? All'Espresso e a Panorama, alla Philips e alla Sony, all'IBM e all'Apple e a tutti coloro che si sono accorti di quello che da vent'anni bolle in pentola.

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

sommario

21 K vi aiuta ad orientarvi nella nuova giungla di piattaforme e di software creata dal boom del fenomeno multimediale.

29 È lei! La super rana dalla cappa rossa sta per arrivare sugli schermi del vostro Amiga; e non è l'unico progetto a cui il Team 17 sta lavorando: presto vedremo anche il diretto concorrente di *Street Fighter 2*: *Body Blows*!!!

65 Le simulazioni motociclistiche in grafica poligonale non vi convincono? La tedesca Thalion questa volta ci ha convinto. Scoprite se convincerà anche voi.

84 Una nuova casa di software italiana, la genovese Dynabite, si affaccia sulla scena con un gioco che supera le aspettative, *Nippon Safes Inc.*

135 Può capitarvi di acquistare un gioco senza sapere che in realtà ne avete acquistati due o tre: Gary Penn ci parla dei segreti dei videogiochi.

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubi

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, And Minini, Paolo Paglianti, Yuri Abietti

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Sin Bechini, Alessandro Cattelan, Alex Pasetto, Mario P Voiello, Diego Antonelli, Alessandro Diano, Enrico Mariani, Fabio Massa, Tiziano Toniutti, Gary Penn, de la Fuente

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Dante Pesenti e Jacopo Villa

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.
via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70
Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia posta intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia posta intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

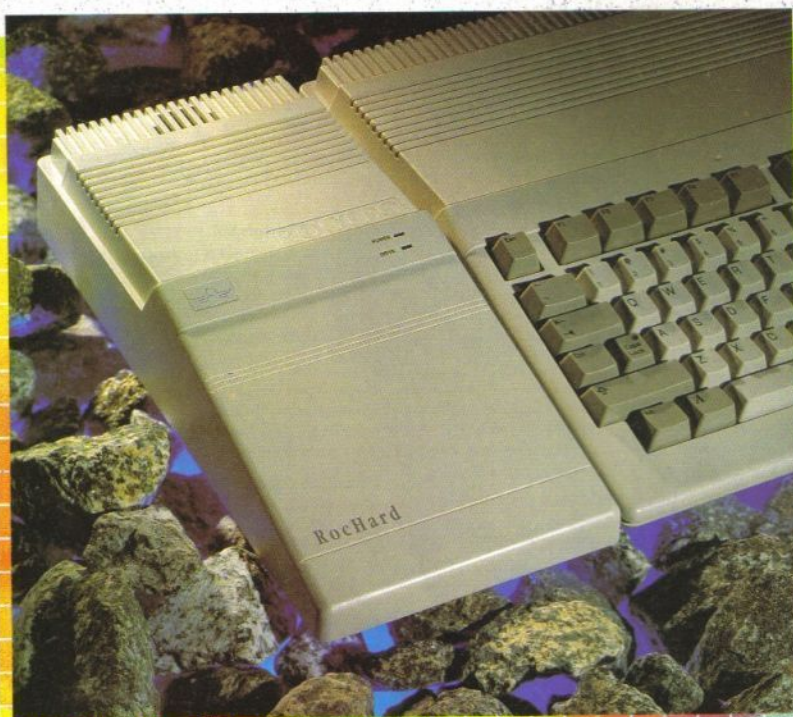
ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

RocHard

External Hard Drive for your Amiga 500

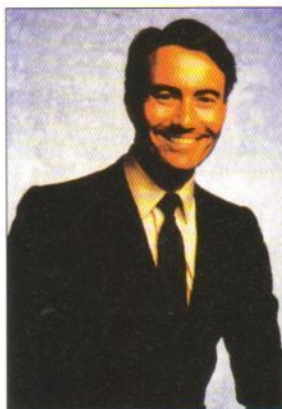
When you need speed...
RocHard™ gives your A500 system a super-fast, high-capacity hard drive that leaves others in its wake

When you need memory...
RocHard™ internally supports hard drives with 40MB and above and the option of 8MB of SIMM RAM in four easy steps

When you need more...
RocHard™ allows you to add a second IDE drive internally and seven other SCSI peripherals - like extra hard drives and tape streamers

Hard Disk esterno IDE per A500 con alimentatore esterno in dotazione, autoboot, espandibile fino a 8Mb ram con 0 ram a bordo, opzione per interfaccia SCSI, porta esterna, disponibile con varie capacità

ESI s.p.a. - Via F. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. Fax (015) 8353059

http://speccy.altervista.org/

K NEWS

IL SOGNO DI TRIP HAWKINS SI AVVERA...

Se dopo aver letto sul numero scorso la sintesi del discorso tenuto un anno fa da Trip Hawkins (allora presidente dell'EA), avete pensato di trovarvi di fronte ai vaneggiamenti di un sognatore, fareste meglio a ricredervi. Nell'autunno del '93 verrà lanciata sul mercato statunitense una macchina che, per il momento, viene definita con il nome in codice di Opera. Come già si sapeva la macchina è stata sviluppata dalla Matsushita e utilizzerà una tecnica a 32 bit per realizzare prestazioni realmente multimediali, al di sopra di qualsiasi cosa attualmente sul mercato o in fase di progettazione.

Sembra che persino la IBM e la Apple si siano interessate al progetto: la IBM e la Time Warner stanno lavorando insieme ad un progetto di canale televisivo interattivo, in cui sarà possibile "downloadare" o affitare film, ordinare la pizza e tutte le cose che Hawkins indicava, un anno fa, come necessarie per la riuscita di un simile progetto. Al momento sono in corso molti progetti di sviluppo per il software, fra cui il seguito di *The Lawnmower Man* che dovrebbe uscire per Natale dell'anno prossimo.

RON GILBERT lascia la Lucas Arts

Ron Gilbert, il popolare game designer responsabile della creazione di capolavori videoludici quali *Monkey Island 1* e *2*, *Indiana Jones and the Last Crusade* e *Maniac Mansion*, ha lasciato la Lucas Arts per formare una casa di sviluppo indipendente affiliata alla Electronic Arts.
La casa si chiamerà Humongous Entertainment e sembra detenere i diritti per l'utilizzo dell'interfaccia SCUMM, probabilmente la migliore sul mercato nel campo delle avventure animate. Ovviamente la neonata software-house si occuperà della creazione di complesse avventure grafiche e, al momento, sta lavorando a un progetto denominato *Ultimate Adventure*.

LAWNMOWER MAN 2

Se fate parte della folta schiera di videogiocatori che si sono recati in massa nelle sale cinematografiche, per assistere alla proiezione de *Il Tagliaerbe*, non potete non essere rimasti affascinati dalle fantastiche immagini in computer graphic che rappresentavano le scene di realtà virtuale.

In questo caso, sarete felici di apprendere che alla fine del 1993 verrà lanciata una versione multimediale del seguito del film; il gioco sostituirà, nei piani della Storm, il tie-in del primo film, e sarà sviluppato per CD-ROM, SNES, CDTV, Gameboy e PC, mentre sono previste versioni per il CD del SNES, la piattaforma multimediale della Matsushita e il CD-I. Le versioni su CD disporranno di animazioni prese direttamente dal film: miracoli del progresso!

Il Tagliaerbe

VIDEOGIOCHI CONTROVERSI

VIA IL NAZISMO DAI VIDEOGIOCHI!

È triste pensare che l'attenzione della Comunità Europea venga attirata sui videogiochi solo da situazioni increscioose come quella del risorgere del nazismo in molte nazioni europee. La rete televisiva tedesca ZDF ha trasmesso durante un suo programma delle immagini di un videogioco intitolato *Lager*, nel quale i giocatori devono uccidere con il gas il maggior numero di ebrei nel proprio campo di sterminio. Ma non è finita...il vincitore viene stabilito in base al rapporto gas utilizzato/prigionieri sterminati!!!

Come se questo non bastasse il videonazistello di turno viene ricompensato da Adolf Hitler e da uno dei suoi luogotenenti delle SS. Il Consiglio d'Europa ha deciso che "un divertimento di questo tipo non può essere accettato e tollerato in una società democratica, rispettosa del diritto alla differenza razziale, religiosa o di altro tipo". Non possiamo che condividere questo pensiero e invitarvi a distruggere qualsiasi copia di questo o altri programmi similari che troviate in commercio.

NAZI

SCANDALO! Dynablaster travia i fanciulli!

Non ci sono più limiti! No, non ci stiamo riferendo alle capacità grafiche di una nuova scheda Super VGA, bensì ai vaneggiamenti del capo della polizia di Belfast, che sostiene che il gioco della Ubi Soft incita alla violenza. "È un prodotto perverso e chiaramente inappropriato alla situazione politica dell'Irlanda del Nord".

Evidentemente, la polizia inglese è convinta di poter risolvere i gravissimi problemi dell'Ulster impedendo ai ragazzi di divertirsi come i loro coetanei di tutto il mondo (ricordiamo che il gioco è stato ideato, originariamente, in Giappone). No comment.

http://speccy.altervista.org/

STANCHI DEL SOLITO PROMPT?

La Sierra, oltre che per le stupende avventure, è famosa anche per le "inutility", quei programmi di cui tutti potrebbero fare a meno ma che, dopo averli visti, tutti vorrebbero avere. In questo caso si tratta di uno screen blanker per Windows 3.1, ovvero di una utility che "spegne lo schermo" quando per un determinato periodo di tempo (che possiamo stabilire) non vengono toccati mouse e tastiera, per evitare che si impressioninoi fosfori del monitor.

Sullo schermo apparirà la classica isola da naufrago, quella che siamo abituati a vedere nelle vignette della Settimana Enigmistica, dove un omino, Johnny Castaway appunto, ha la sventura di vivere in completa solitudine. Lo vedremo compiere le sue attività quotidiane, come pescare, dormire, tuffarsi, fare jogging, e vedremo la sua quiete turbata da situazioni incredibili. Le gag sono veramente simpatiche ed alcune situazioni vi prendono del tutto alla sprovvista anche perché le scenette si adattano all'orario o al periodo dell'anno. Le festività più importanti, infatti non saranno dimenticate dal nostro simpatico naufrago. Vengono supportate le maggiori schede sonore e i suoni e i rumori sono di fantozziana memoria.

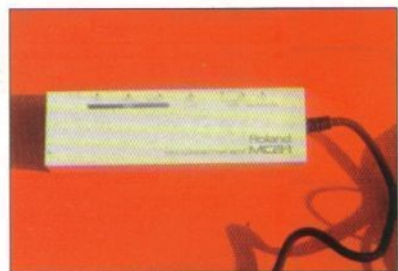
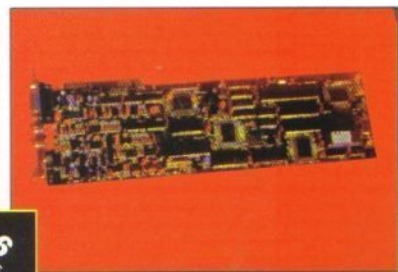
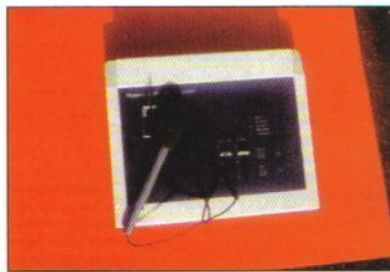
Johnny Castaway, il nuovo gioco della Sierra

Interessante la possibilità di vincolare ad una password il ritorno alle normali operazioni, altrimenti ottenibile semplicemente con la pressione di un tasto o con il movimento del mouse, se volete evitare che occhi indiscreti si interessino al vostro lavoro in vostra assenza.

Un gadget simpatico che rischierà di ipnotizzarvi.

UN'ORCHESTRA PER IL VOSTRO PC!

Non c'è dubbio che una delle carenze maggiori di ogni PC sia rappresentata dalla qualità dell'output sonoro. Tutti sanno che è possibile ovviare al problema acquistando una scheda sonora, anche se purtroppo le schede migliori avevano, fino ad ora, un prezzo superiore alla portata dei più. Riservandoci di trattare l'argomento in un prossimo articolo, nel quale potrete trovare tutte le risposte alle molte domande che sorgono spontanee, vi informiamo di un'iniziativa particolare che riguarda da vicino voi lettori di K.

Cosa ne direste di avere, ad un prezzo speciale, la scheda sonora che fino ad ora avete solo sognato? Ci riferiamo, ovviamente, alle schede Roland: schede in grado di riprodurre fino a un massimo di 32 voci contemporaneamente, con una qualità sonora pari a quella delle migliori tastiere professionali. Nelle pagine di questo numero potete trovare, infatti, un coupon da ritagliare che vi consentirà di acquistare la scheda LAPC-1 e l'adattatore MIDI ad un prezzo esclusivo riservato ai nostri lettori, per un rapporto qualità-prezzo davvero eccellente. Non male, vero? Le colonne sonore dei vostri giochi preferiti vi ringrazieranno e i vostri amici possessori di Amiga non potranno più farsi gioco delle capacità sonore del vostro PC.

MCB-1, il connettore MIDI

La scheda sonora LAPC-1

Il CP-40, il pitch to MIDI converter

L'ANIMAZIONE AL POTERE!

Si tirano le somme del Bit Movie '92. La manifestazione ha attirato ben 5000 visitatori e ha ricevuto l'attenzione dei mass-media, in particolar modo della RAI che le ha dedicato dei servizi nei tre telegiornali. Il pubblico ha giocato un ruolo fondamentale all'interno della manifestazione, votando i lavori meglio riusciti nelle categorie 2D e 3D.

I vincitori sono stati: Eric Schwartz, con il suo *A Day at the Beach*, per la categoria 2D (a giudizio unanime di critica e pubblico), mentre per la categoria 3D il pubblico e la critica si sono divisi: il pubblico ha preferito *Linoleum* di Daniele Casadei, la critica *Sfaccio* di Renato Tarabella.

L'edizione '93 del Bit Movie si terrà dal 9 al 12 aprile nelle sale del Palazzo del Turismo di Riccione. La presentazione dei lavori dovrà avvenire entro e non oltre il 10 marzo 1993; sarà possibile presentare anche lavori eseguiti con schede grafiche a 24 bit, sia nella categoria 2D che in quella 3D. Per informazioni telefonare allo 0541/643016.

WINTENDO? Una finestra sul Super NES

Nel mondo dell'elettronica di consume le voci si rincorrono più velocemente che i membri della staffetta 4x100 della squadra olimpica americana. Ultimamente una delle voci più ricorrenti è quella che vorrebbe la Nintendo e la Microsoft impegnate nella realizzazione di un adattamento di Windows per il Super NES della Nintendo. Il fatto non dovrebbe stupire, se si considera che, con l'introduzione del CD-ROM e del mouse (disponibile in *Mario Paint*, una cartuccia per disegnare), la console Nintendo a 16 bit acquisterà fra breve delle notevoli potenzialità che si presterebbero ad utilizzi più impegnativi dei semplici videogiochi (anche se poi tanto semplici non sono, vero? NdR).

Il nuovo progetto, seccamente smentito dai portavoce della Microsoft, è stato affettuosamente soprannominato dalla stampa inglese Wintendo, dalla fusione dei due marchi coinvolti.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

JOINT VENTURE DISNEY-IBM

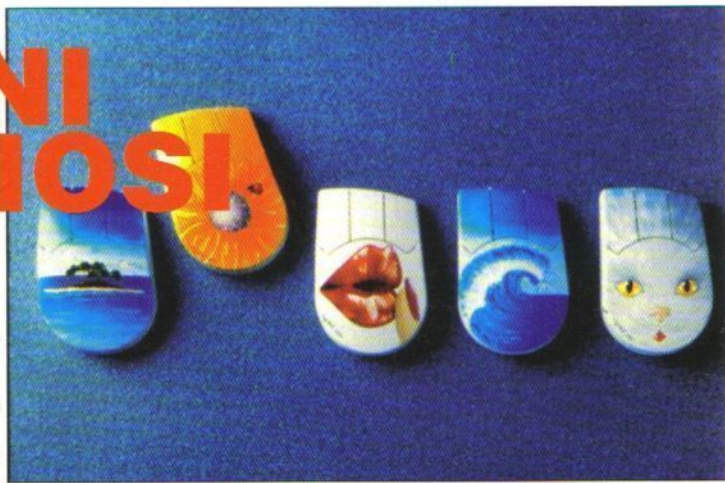
La Disney e la IBM hanno stretto un importante accordo che avrà come effetto immediato la commercializzazione di un pacchetto PS/1, a cui verrà allegata una serie di titoli Disney fra cui ritroviamo alcune vecchie conoscenze. Fra tutti emerge il *Disney Animation Studio*, uno fra i migliori programmi per la realizzazione di animazioni computerizzate, che consente di ricreare le animazioni dei personaggi disneyani utilizzando le stesse tecniche degli animatori professionisti. Oltre ad alcuni educational, che potranno interessare i membri più giovani della famiglia (a cui il pacchetto si rivolge), sono inclusi anche dei giochi: *Rocketeer*, *Roger Rabbit* e *Hare Rising Havoc*.

La collaborazione fra Disney e IBM, però, non si ferma qui. All'interno del parco di Euro Disney verrà installato un padiglione IBM, nel quale i visitatori potranno sperimentare di persona gli ultimi ritrovati della scienza multimediale. Nell'IBM Post Show tutte le applicazioni saranno guidate da routine di riconoscimento vocale e touch screen, una combinazione in cui la IBM crede molto per il futuro dell'informatizzazione di massa.

Fra le attrazioni più interessanti troviamo *Starcourse*, una colossale battaglia galattica a cui potranno partecipare ben 11 giocatori, ai comandi di scooter spaziali che si inclineranno seguendo i loro movimenti; il gioco utilizzerà immagini da videodisco che verranno gestite dal calcolatore. Un espediente interessante è rappresentato da un robot, che apparirà sullo schermo per aiutare i giocatori meno abili.

La joint venture fra Disney e IBM è prevista per la durata di dodici anni e sicuramente frutterà parecchie sorprese a tutti i videogiocatori, staremo a vedere...

TOPOLINI FANTASIOSI

Il vostro mouse vi appare ormai come una grigia e squallida scatoletta collegata tramite un cavo al vostro computer? Non vi accontentate più di un accessorio utile e funzionale, ma desiderate un oggetto che accomuni queste caratteristiche ad un look particolare e fantasioso?
La Logitech sembra avere trovato la risposta a tutti questi problemi: la linea MouseMan Fantasy. Si tratta di una serie di cinque mouse con disegni stampati sulla superficie. I cinque mouse sono: Paradise, Spring, Donna, Splash e Pussy Cat. Tutti presentano intatte le caratteristiche tecniche dei mouse più *seri* della Logitech, pur garantendovi un aspetto decisamente meno squallido.
Per informazioni: 039/6056565.

INCA

RITROVA I POTERI DEGLI INCA E VENDICA CINQUE SECOLI D'OBLIO!

L'avvenimento MULTIMEDIALE

GRAFICA

Le immagini utilizzano tutte le tecniche e le associazioni possibili:

- tavolozza grafica
- sintesi 3D precalcolata
- immagini e animazioni in interazione con la grafica digitalizzata.

INTERATTIVITÀ

L'interattività viene garantita da una tecnologia d'avanguardia che permette, per esempio, al giocatore di muoversi liberamente sul ponte di una caravella con immagini di sintesi precalcolata, di combattere contro i conquistatori, filmati e inseriti in queste immagini, di pilotare un "Tumi" nello spazio o sui pianeti, di errare tra le mura megalitiche di una città INCA...

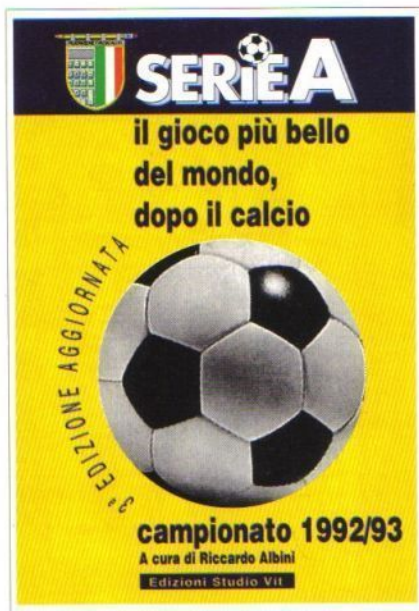
MUSICA

La musica originale è una vera e propria colonna sonora che conferisce a questa avventura calore e sensibilità.
Cantanti e musicisti interpretano numerosi temi: folklore andino, classica, jazz, e altro (versione CD).

In ITALIANO - Disponibile su PC-HD e CD-ROM

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

5, rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-la-Forêt

QUESTO CAMPIONATO TIFERETE PER 11 SQUADRE

IL GIOCO DI SQUADRE

"SERIE A", il libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione 92/93

ECCO DOVE TROVARE SERIE A

NEI NEGOZI:

Brama
via R. D'Andreotto, 3/a Perugia

Centro giochi educativi
c.so Buenos Aires, 3/b Genova

Gioco e Strategia
salita Arenella, 22/d Napoli

La Magia del Gioco
via Vetriera, 9 Napoli

Le Mans
via Leopardi, 65 Palermo

Libreria dello sport
via Carducci, 9 Milano

Orsa Maggiore
p.zza Matteotti, 20 Modena

Pergioco
via San Prospero, 1 Milano

Pergioco
via degli Scipioni, 109/111 Roma

Stratagemma
via Giusti, 15 a/b Firenze

Strategia & Tattica
via del Colosseo, 5 Roma

NELLE EDICOLE DI:

Alessandria
Torino
Bergamo
Brescia
Como
Cremona
Mantova
Lissone-Monza
Lodi
Milano
Paderno Dugnano
Sesto San Giovanni
Pavia
Busto Arsizio
Gallarate
Saronno
Varese
Padova
Mestre-Venezia
Verona
Bassano del Grappa
Vicenza
Genova
Bologna
Imola
Ferrara
Modena
Parma
Piacenza
Ravenna
Reggio Emilia
Firenze
Prato
Grosseto
Pisa
Roma
Napoli
Bari
Messina-Catania
Palermo

PER POSTA

**ORDINALO SUBITO,
LO RICEVERAI DIRETTAMENTE A CASA**
compilare, ritagliare e spedire a: Studio Vit snc
via Aosta 2, 20155 Milano

Desidero ricevere n. ...... libro SERIE A
a L. 23.000 cadauno (più L. 2500 per spese di spedizione)

Nome ....

Cognome ....

Via ....

Città ....

Cap .... Prov. ....

SISTEMA DI PAGAMENTO

- ❑ Pagherò in contanti alla consegna (aggiungere L.12050 per diritto di contrassegno)
- ❑ Pago subito e allego in busta chiusa:
  - ❑ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit snc
  - ❑ ricevutca originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit snc

http://speccy.altervista.org/

A1200: REAZIONI DEL MERCATO

Casa	Titolo
Ocean	*Lethal Weapon III*
	WWF II
	Cool World
Microprose	*Civilization*
Gremlin	*Zool*
	Nigel Mansell
System 3	*Silly Putty*
Mindscape	*Battletoads*
	Wing Commander
	The Miracle
Electronic Arts	*Deluxe Paint IV AA*

Il lancio dell'Amiga 1200 ha suscitato vivo interesse da parte di numerose software-house. La Microprose produrrà una versione con grafica a 256 colori di *Civilization* e ha in programma un simulatore di volo che sfrutti a pieno le possibilità offerte dalla nuova macchina. I dirigenti della Ocean hanno deciso che, considerando il numero non altissimo di macchine che saranno sul mercato a Natale, proporrà tre versioni migliorate di suoi giochi fra cui *Cool World*, ma in seguito si sono dichiarati certi della produzione futura di programmi disegnati solo per il 1200.

Ian Hetherington della Psygnosis ha dichiarato che, al momento, la Psygnosis implementerà per il 1200 solo i giochi che necessiteranno realmente delle capacità della macchina; in ogni caso, il boss della Psygnosis si dichiara convinto che i primi *veri* giochi per il 1200 si vedranno solo l'anno prossimo.

Nigel Mansell

Contemporaneamente a queste reazioni, nel complesso positive, dobbiamo registrare l'abbandono del mercato Amiga da parte della Infogrames, che ha deciso di focalizzare la sua attenzione sul mercato PC, ritenuto più "internazionale".

In alto a sinistra trovate una lista dei programmi per il 1200 che dovrebbero arrivare per Natale.

COMMODORE INFORMA...

Abbiamo ricevuto dalla Commodore una precisazione che qui di seguito pubblichiamo:

Vorremmo cortesemente comunicare che le società:

Hardital
Via G. Cantoni 12
20100 Milano
COMPUTER CENTER
Via Forze Armate 260

non fanno parte della rete dei Commodore Point, né intrattengono rapporti commerciali diretti con la Commodore Italiana Spa.

L'ITALIA SFIDA LA RUSSIA

Se siete dei virtuosi di *Tetris* e pensate che la perfezione non possa essere ulteriormente perfezionata, o meglio, modificata in modo da essere ancora più varia e divertente, beh, vi state sbagliando di grosso perchè si dà il caso che Pango possa davvero rappresentare per voi una sfida molto dura.

In realtà il concetto di base del gioco è semplicissimo (e spesso semplicità e divertimento vanno a braccetto): dovete far arrivare una simpatica pallina da una parte all'altra dello schermo fino a raggiungere un funghetto su cui è scritto "OUT", creandole dei passaggi con i familiari pezzi che cascano dall'alto del sopracitato gioco; nel frattempo Pac Man volanti, picchi e strani personaggi di ogni genere tramano per distruggere le vostre costruzioni (con vostra somma gioia).

Dal primo schermo semplice e lineare si passa a dover superare un calderone che distrugge tutto ciò con cui entra in contatto, a dover oltrepassare un ponte caduto su un precipizio mentre infuria un temporale che vi sposta i pezzi, ecc. La missione è complicata dal fatto che la pallina non può salire su gradini di altezza superiore ad uno spazio, per cui la scala dev'essere costruita con molta perizia, e rimanendo, oltretutto, entro un certo limite di tempo. È evidente, detto questo, che, come in Tetris, l'abilità conta molto ma non è tutto: anche la fortuna di vedersi capitare il pezzo giusto al momento giusto ha il suo peso. L'idea è molto divertente, dovremo tuttavia attendere ancora qualche tempo per verificare se il rapporto giocabilità/difficoltà sarà accettabile.

Questo gioco è il primo prodotto di una nuova software house italiana, la Proxxima Entertainment, che tra i futuri progetti ha anche uno sparatutto *Hi-Blaster*, e un gioco di Formula 1 che verrà programmato da Fabrizio Farenga del Team Holodream, già autore di *Top Wrestling*.

http://speccy.altervista.org/

GONFIA LA RETE

Non potevamo sperare in un successo più clamoroso, il concorso di *Gonfia la rete!* continua a scatenare la vostra fantasia e abilità di realizzatori. I dischetti riempiono i nostri scaffali e fanno sudare sette camicie ad Antonio Loglisci, il nostro esaminatore di fiducia.
Anche questo mese abbiamo scelto il vincitore giudicando in base alla qualità complessiva del suo operato e non considerando un unica azione fortunata.

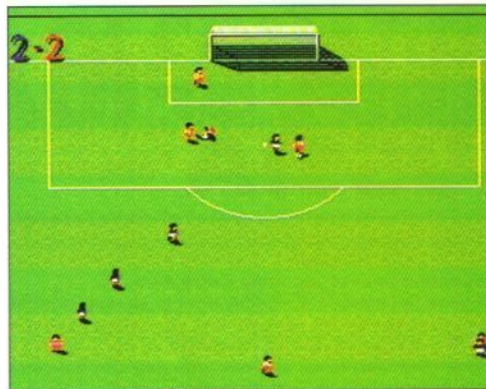
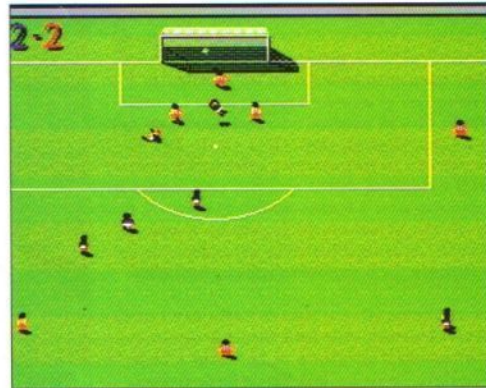
Volete assistere alla finale di Coppa Campioni dell'anno prossimo? E magari andarci insieme a un amico? Naturalmente senza pagare una lira per le spese di viaggio… Be', l'unica cosa che potete fare è partecipare al concorso *Gonfia la rete!* organizzato da K e dalla Renegade. Tutto quello che dovete fare per partecipare è realizzare una serie di gol sensazionali a *Sensible Soccer* o *Sensible Soccer 1.1*, salvarla su disco e spedire il tutto in busta chiusa a:

GONFIA LA RETE
K - Via Aosta 2
20155 Milano

Ogni mese pubblicheremo il nome del lettore che ha realizzato il gol più spettacolare e fra cinque mesi la Sensible Software decreterà il vincitore nazionale. Quest'ultimo si scontrerà con il campione francese, tedesco e inglese (scelti rispettivamente dalle riviste *Joystick*, *Powerplay* e *The One*) in una partita all'ultimo sangue a *Sensible Soccer* e il vincitore si intascherà i biglietti.
Questo mese il vincitore è… (squilli di trombe)…

Simone Medici
Porretta Terme (BO)

Il dischetto di Simone conteneva diversi gol tutti altamente spettacolari, ma quello che ci ha impressionati di più è stato quello di cui potete vedere le foto: il centravanti si fa largo in area, scarta tutti, anche il portiere e insacca con facilità.
Simone diventa, così, il terzo dei sei finalisti nazionali e… continuate a spedire i vostri dischetti ci sono ancora tre posti disponibili! Il prossimo vincitore potreste essere voi!

LE REGOLE:
1- Non è consentito spedire più di un dischetto per partecipante al mese.
2- Sull'etichetta del vostro dischetto di *Gonfia la rete!* dovrà essere indicato il vostro nome, cognome, indirizzo e, se possibile, numero telefonico. I dischetti privi di etichetta non verranno considerati validi ai fini della selezione!
3- Nella selezione dei gol migliori il giudizio di K e della Sensible Software è insindacabile.
4- I dischetti inviati non verranno restituiti.

Con un abile serpentina il portiere viene scartato...

...e la palla rotola in rete

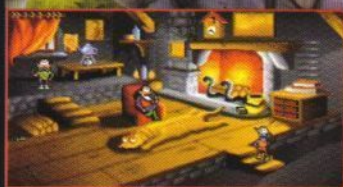
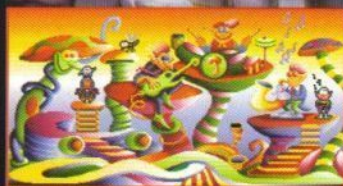
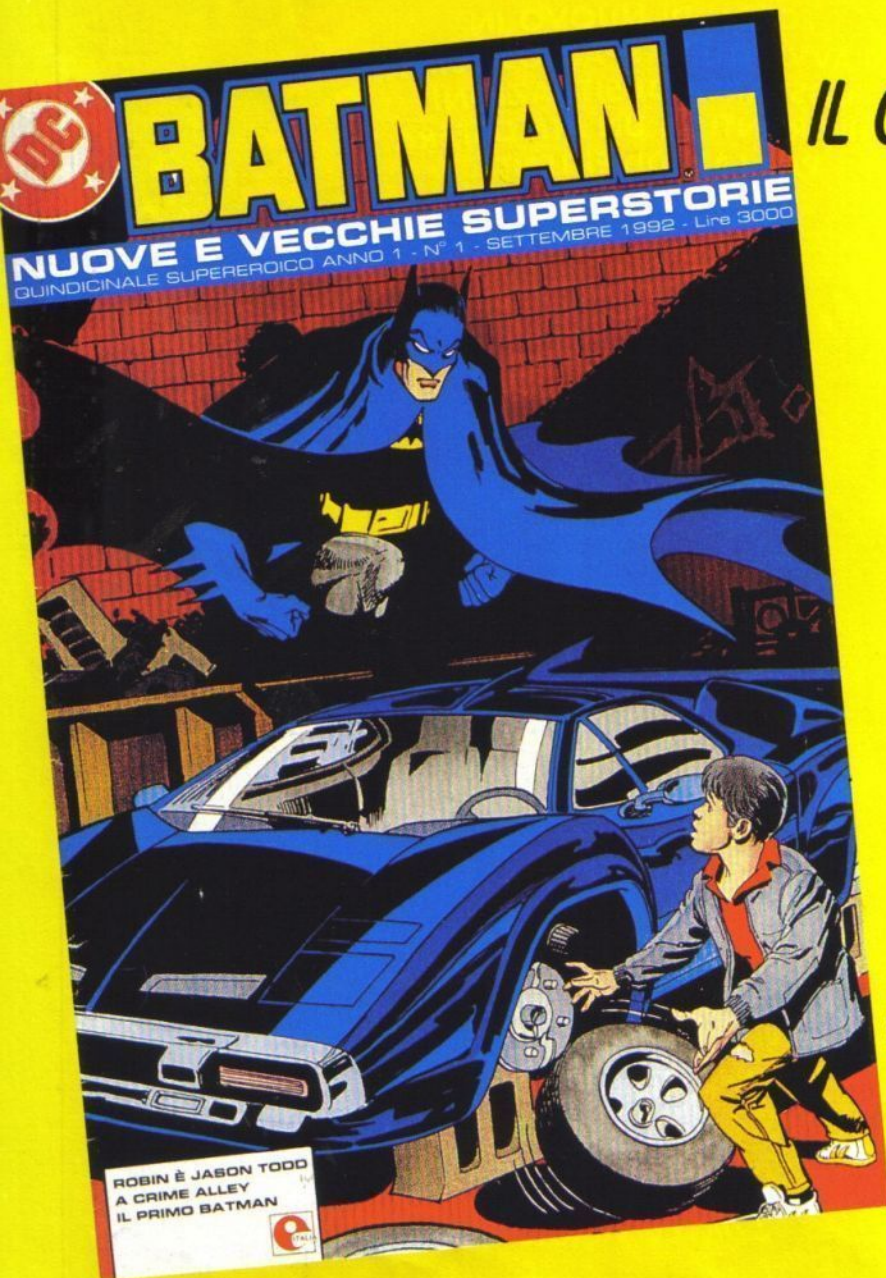
NOTIZIE BREVI

● L'80586 non si chiamerà così. La Intel ha deciso per un nome che lo dovrebbe identificare più chiaramente in fase di marketing: Pentium. Se vi sembra più il nome di un medicinale che quello di un microprocessore, non preoccupatevi, è la stessa reazione che il nuovo nome ha suscitato fra tutti gli operatori di mercato.

● La Commodore UK ha recentemente dichiarato che gli Amiga venduti nel 1992 in Inghilterra saranno più dei 300.000 previsti. Ma l'Amiga non era in declino?

● L'Atari ha in previsione per il 1993 il lancio di una versione dotata di lettore CD-ROM del Falcon che, secondo le parole di Bob Gleadow, boss dell'Atari UK, dovrebbe essere compatibile con il formato dominante del mercato.

● L'uscita di *Lemmings 2* è stata rimandata al '93. La Psygnosis sostiene di non voler in alcun modo affrettare l'uscita del gioco a discapito della sua qualità.

● La Commodore distribuirà fra breve un demo di *Microcosm*, un gioco per CDTV, sviluppato dalla Psygnosis, ambientato all'interno del corpo umano. Secondo il portavoce della Commodore "questo prodotto farà gridare al miracolo i ragazzini, che vorranno assolutamente disporre della macchina che lo può far girare".

FINALMENTE!

IL QUINDICINALE

PIÙ ATTESO

DEGLI ANNI

90

NUOVO,

RICCO

PER GIOVANI

E NOSTALGICI

http://speccy.altervista.org/

FRANZ DI CIOCCIO

Ultraquarantenne di origine abruzzese, milanese da sempre per cultura e dinamismo, musicista, giornalista, attore, presentatore, produttore, Franz Di Cioccio è il batterista della mitica Premiata Forneria Marconi: una figura carismatica del rock italiano. Mario Panda, il dj di Radio Milano International, lo ha intervistato per K

Milano, 22/10/1992.
Ore 12, negli studi di 101 Network.

M.P.V.: Franz, la musica è indiscussamente la tua vita e, sicuramente, chissà quante volte avrai attraversato il mondo del computer, in tutti i suoi vari aspetti tecnici e professionali. Mi piacerebbe che mi parlassi di questo e, nel caso, anche dei tuoi momenti di svago con il computer.

F.D.; Bene...quando ho scoperto il computer quasi non volevo crederci...in effetti anni fa, dovendo curare delle rubriche giornalistiche per diverse testate, si pose il problema di dovere battere i pezzi, così mi decisi a comprare un macchina da scrivere e tutti mi dissero che ero pazzo perché ormai anche per quello il computer era il massimo. Io da bravo abruzzese testardo risposi che no...che andava meglio la macchina e...infatti mi trovai malissimo. Quando scrivi un articolo prima hai un'idea poi dopo te ne viene in mente una migliore, quindi rifai daccapo...tutto questo per dirti che capii a mie spese che con il computer è meglio, nel mio caso un Apple. Per cui...vai con i vari 'cut', 'paste' ecc.

M.P.V.: Per la musica ci vuole molta memoria...

F.D.: Si certo...ad esempio con il mio amico e bassista Patrick Djivas iniziammo con un Sinclair...eravamo ai promordi...e ci giocammo subito...ricordo che installammo un simulatore di volo...passammo delle ore a sentirci come i piloti di aereo e già allora era una cosa meravigliosa perché ci sembrava di essere lì.

M.P.V.: Ritorniamo all'Apple. Che tipo di software usavi o usi ancora?

F.D.: Mac Write, Word...l 2 3...i soliti, in sostanza...

M.P.V.: Io uso il Winword2...dicono che sia il migliore...

F.D.:...io, a dire la verità, mi trovo benissimo con Mac Writel e 2, anche se è molto vecchio...poi con lo studio di registrazione, ritornando alla musica, ho incominciato ad approfondire il mondo fantastico del software professionale specifico per la musica tipo....adesso non ricordo...Pro Tools...no, aspetta...ah ecco, il Performer...beh comunque ho iniziato con un 'sequencer' ed in seguito un Korg MI e quindi ho scoperto una dimensione incredibile in cui puoi fare tutto...strumenti, voci....

M.P.V..: Non è poi così vero, quindi, che il computer uccide...

F.D.: No, infatti non è vero....bisogna tenere conto di due cose: primo non è facile fare della musica con il computer anche se sembra il contrario...ad esempio noi abbiamo fatto tutte le sigle dei TG Fininvest...e tu in poco spazio controlli tutta l'orchestra...vuoi provare delle parti...non c'è problema, prima scrivi le parti poi le rifai e alla fine quando vanno bene chiami i musicisti e incidi. Certo per rifare le cose è velocissimo, però il lavoro d'impostazione, strumento per strumento, è molto lungo....come è giusto che sia.

M.P.V.: E per quello che riguarda i giochi...?

F.D.: ...allora dopo avere visto la parte del...grande, adesso c'è la parte del piccolo, del me bambino...non sono mai stato appassionato dei video-giochi nei bar...nelle sale...troppo casino...ai miei tempi si giocava nei bar a biliardino...

M.P.V.: Io credo che la grande differenza stia nel fatto che i giochi dei nostri tempi non erano interattivi... oggi, i giochi ti rispondono, ti richiamano...è molto affascinante! Il computer diventa un amico in più...

F.D.: Esatto...la cosa più complessa, a volte è...staccare ah ah ah!! Il tempo vola e neanche te ne accorgi...ecco questo è l'unico problema. Senza contare giochi come il *Tetris*...alla fine diventi tetrisdipendente...quando posteggi l'auto prendi la mira come se dovessi incastrare un pezzo piuttosto che un altro ah ah ah!!!...E quando esci dalla macchina ti aspetti che venga fuori dalla macchina la musichetta russa...pà papapà papapà...(motivetto russo NdR).

M.P.V.: Ah ah ah....e adesso a che cosa stai giocando di più?

F.D.: Adesso la mia passione è Sim City...veramente grandioso...io lo chiamo 'come diventare il piccolo Berlusconi'...è un po' un Monopoli per grandi, non so come spiegarti...aiuta a sviluppare delle doti che forse uno ha nascoste...sai...le tasse ..la pianificazione.. l'organizzazione...aiuta i ragazzi ad essere molto più ricettivi da un punto di vista intellettivo.

M.P.V.: Quindi possiamo concludere positivamente quest'analisi?

F.D.: Certamente, perché il progresso ed il futuro sono soprattutto patrimonio dei giovani, ed è molto buono che i giovani, per controllarli meglio, imparino a convivere subito con la tecnologia, poiché questo aiuta anche a sapersi ritagliare poi degli spazi...diciamoli verdi, come l'arte e la natura.

M.P.V.: Grazie Franz.

F.D.: Ciao agli amici di K.

Mario PANDA Voiello

SUPER NINTENDO La sfida della Bit Generation

NINTENDO IL NUMERO UNO

UNA SFIDA SENZA EGUALI. SOLO SUPER NINTENDO TI DÀ TUTTO QUESTO. E SOLO GIG TI ASSICURA CHE SIA IL SUPER NINTENDO ORIGINALE, CON LA GARANZIA TOTALE, LE ISTRUZIONI IN ITALIANO E LA POSSIBILITÀ DI ENTRARE A FAR PARTE DEL MITICO CLUB NINTENDO, RICEVERNE LA RIVISTA E CHIAMARE LA HOT LINE PER AVERE TUTTE LE INDICAZIONI CHE VUOI.

Unità Centrale CPU	16 bit	Risoluzione grafica	512x448
Memoria RAM	128 k	Numero massimo oggetti in movimento	128
Suono Stereo Digitale	8-canali	Numero massimo oggetti in movimento per linea	32
Sfumature di colori	256	Misura massima degli oggetti in movimento	64x64
Numero di colori e tonalità	32.768	Rotazione	4 Hz, Vt, Diag.

VERSIONE PAL

STREET FIGHTER II

SUPER SOCCER

SUPER TENNIS

F-ZERO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

UNA SFIDA CON IL NUMERO UNO

IN TUTTO IL MONDO, NINTENDO È IL NUMERO UNO, IL PIÙ AMATO, IL PIÙ INVIDIATO, IL PIÙ GIOCATO. E CON SUPER NINTENDO, LA CONSOLLE SUPERCOMPATTA, QUESTA SUPREMAZIA DIVENTA DAVVERO IRRAGGIUNGIBILE. PER QUALITÀ DI GIOCO E PER L'EFFICACIA DELLE SOLUZIONI TECNOLOGICHE ADOTTATE, IL SUPER NINTENDO, È GIÀ DIVENTATO IL NUOVO TERMINE DI PARAGONE.

UNA SFIDA TRIDIMENSIONALE

ESCI DAL GIÀ VISTO ED ENTRA NEL MONDO TRIDIMENSIONALE DELLA GRAFICA SUPER NINTENDO. PIÙ PIXEL, PIÙ PRECISIONE, PIÙ PROFONDITÀ. GUARDALO, NE RIMARRAI AFFASCINATO. PROVALO, NON RIUSCIRAI AD ACCONTENTARTI DI NIENTE DI MENO.

UNA SFIDA CON PIÙ SPRITES

CON 128 SPRITES IN MOVIMENTO SUPER NINTENDO NON SFIDA SOLO LA TUA ABILITÀ, MA ANCHE LE LEGGI DELL'ELETTRONICA. MISURATI CON LUI. SCOPRIRAI CHE È PIÙ VELOCE DELLA FANTASIA.

UNA SFIDA A 32.768 COLORI

L'UNIVERSO SUPER NINTENDO HA PIÙ COLORI DI QUANTI TU POSSA IMMAGINARE. ACCENDILO, SCOPRIRAI CHE IN UNA SCENA PUÒ FARTENE VEDERE FINO A 256 CONTEMPORANEAMENTE. GIOCACI E CAPIRAI COSA VUOL DIRE.

UNA SFIDA SOTTO CONTROLLO

RACCOGLI LA SFIDA CON IL NUOVO CONTROLLER. 8 TASTI CHE TI CONSENTONO INFINITE OPZIONI DI GIOCO, DI MENÙ, DI MOVIMENTI, DI SCONTRI, IN UNA SCATOLA COMANDI DALLE STRAORDINARIE QUALITÀ ERGONOMICHE.

UNA SFIDA INFINITA

CON SUPER NINTENDO HAI IN REGALO IL NUOVO SUPER MARIO WORLD CON LA POSSIBILITÀ DI SPINGERTI FINO A 96 LIVELLI, 96 VIAGGI DA PERCORRERE TRA DIFFICOLTÀ E IMPREVISTI, PER UNA SFIDA CHE NON CONOSCE MAI FINE.

16 BIT
SUPER MARIO WORLD
INCLUSO NELLA CONFEZIONE

IL NUMERO UNO NEL MONDO

SUPER R-TYPE

SUPER GHOULS'N GHOSTS

SIM CITY

PILOT WINGS

NDO IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO

IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO IL NUMERO

ARMANDO TESTA SPA

NATHAN NEVER

THE ARCADE GAME

NATHAN NEVER, Agente Speciale Alfa, è impegnato nella sua battaglia più difficile: sabotare la base fortificata sul mare da cui la Yakuza, potente mafia orientale, vuole condurre un micidiale attacco all'entroterra. La missione è più complicata del previsto per Nathan: Sigmund, il suo caro amico e collega, è tenuto prigioniero nella fortezza insieme ad altri scienziati rapiti e costretti a collaborare alla realizzazione del progetto criminale. Tempo limite: 48 ore... da adesso.

IN OMAGGIO
L'ALBO INEDITO
"GUERRA ALLA YAKUZA"

UN NATALE MULTIMEDIALE

Il primo Natale multimediale! A dire il vero l'anno del boom dovrebbe essere il '95, ma i lettori di K sono sempre stati tecnologicamente all'avanguardia e per soddisfare la vostra sete di informazioni abbiamo preparato uno speciale sull'argomento. Per chi decide di fare il grande passo, sia con l'acquisto di una macchina nuova che con l'espansione del computer di casa, i tempi sono già maturi: si tratta solo di trovare il coraggio.

Diciamo la cose come stanno: fare oggi una scelta verso il multimediale non è una cosa facile, a causa della Babele di sistemi diversi e incompatibili, del software che ha appena sfiorato le reali possibilità delle macchine e dei prezzi ancora troppo elevati per le tasche dell'utente medio. Le prospettive, però, sono tali che difficilmente il videogiocatore incallito potrà rimanere impassibile.

Multimedialità significa grafica realistica affiancata da sonoro digitalizzato o sintetizzato, interfacciamento a dispositivi quali microfoni, videoregistratori, impianti stereo, macchine fotografiche e così via. Significa anche realtà virtuale, o meglio una simulazione tanto efficace della realtà da raggiungere qualità cinematografiche o "cartoonistiche". Significa nuovi dispositivi di input, che superano le classiche forme di tastiere, mouse e joystick per assomigliare ad un comune microfono con cui impartire comandi vocali.

Per ottenere questi risultati è necessario che il software sia adeguatamente sorretto da un hardware in grado di gestire questa grande mole di informazioni e di manipolarla efficacemente: ideali sarebbero almeno 256 colori sullo schermo (sebbene Commodore con il suo CDTV abbia dimostrato il contrario), almeno 22KHz di campionamento per i segna-

CDTV ED ESTENSIONI PER AMIGA

Il CDTV è una realtà ormai consolidata, con un certo mercato, sviluppatosi anche grazie alla presenza tra i titoli disponibili dell'Enciclopedia Elettronica Multimediale Grolier. Il software originale non è molto ma il catalogo si sta ampliando. Dalla sua ha anche la compatibilità con Amiga, potendo essere espanso con drive, tastiera e mouse.

Una via di mezzo tra la filosofia CD-I e quella PC, una piattaforma che non vuole precludersi alcuna strada.

Molto confusa è la politica della Commodore riguardo ai lettori CD-ROM compatibili CDTV per altre macchine della serie Amiga. Per quale motivo sono disponibili solo le espansioni per A500 e A600 e non per i computer di fascia alta, anche considerando che i proprietari avrebbero maggiori disponibilità economiche? Peraltro il nuovo sistema operativo, il Kickstart-Workbench 3.0 incluso nel 1200 e nel 4000, dovrebbe offrire pieno supporto al multimedia.

Tra i giochi citiamo *Psycho Killer, Town with no Name, Spirit of Excalibur, Battle Chess, Sherlock Holmes Consulting Detective, Trivial Pursuit.*

Anche per il CDTV si stanno muovendo i produttori italiani, per ora nell'ambito "educational". Si attende con ansia il simulatore di volo della Psygnosis che sfrutta paesaggi frattali e tarda ad essere presentato a causa delle difficoltà di implementazione del full motion video.

li audio da inviare su 4 canali stereo e un supporto per la memorizzazione dei dati con capacità adeguata.

Purtroppo lo spazio è tiranno e non ci consente di trattare diffusamente le caratteristiche tecniche delle varie macchine, ma senza dubbio il Compact Disc, in tutte le sue permutazioni, è il futuro dell'informatica ludica casalinga e non, grazie a caratteristiche non comuni di versatilità ed economicità.

Le software house puntano molto su questo tipo di supporto sia per le notevoli capacità di immagazzinamento di dati (un CD contiene 600Mb ma può essere sfruttato fino a 750Mb senza l'utilizzo della compressione) ma anche come arma contro la pirateria: non sarà più necessaria alcuna forma di protezione del software dal momento che praticamente nessuno ha a disposizione 600Mb di memoria di massa libera. Se anche un domani il costo dei dischi ottici riscrivibili dovesse abbassarsi, la copia non sarebbe comunque conveniente, in quanto il supporto costerebbe certamente più del pacchetto originale completo senza averne i vantaggi. Non dimentichiamo che in caso di produzione in serie, i CD costano circa 1 dollaro la copia, una cifra che corrisponde a due dischetti ad alta densità (prezzi per grandi quantitativi). Il vantaggio è ancora più sensibile per le macchine che utilizzano software su cartuccia, in particolare le console, in quanto il supporto in silicio (le EPROM) è infinitamente più costoso di quello ottico.

Questo non può che innescare una positiva reazione a catena: le software house non vedrebbero i profitti decimati dalle copie abusive, potrebbero investire maggiormente nello sviluppo di idee innovative e la grande produzione porterebbe ad una inevitabile riduzione dei prezzi. A tutt'oggi la ragione principale dei prezzi relativamente elevati per il software su CD-ROM è proprio la scarsa diffusione dei lettori che si prevede entreranno a far parte dell'equipaggiamento base di un utente di computer solo a partire dal 1995.

Andiamo incontro ad una nuova epoca aurea per i videogiochi? Entro certi limiti, e salvo clamorose innovazioni, sì.

I limiti derivano dal fatto che non tutti i giochi possono trarre vantaggio da una memoria di massa smisurata; indubbiamente le avventure, le simulazioni, gli "educational" e tutto ciò che ha a che fare con la realtà virtuale è soggetto ad un notevole balzo qualitativo, ma quando si parla di arcade, le cose cambiano. Non sono molti gli sparatutto, i picchiaduro o i giochi di piattaforme che richiedono più di 4/5Mb di dati, dopo di che resterebbero circa 595Mb liberi: non che la cosa sia dannosa, ma a questo punto tanto varrebbe utilizzare i vecchi dischi da 3,5". Se però consideriamo che alcune cartucce per console

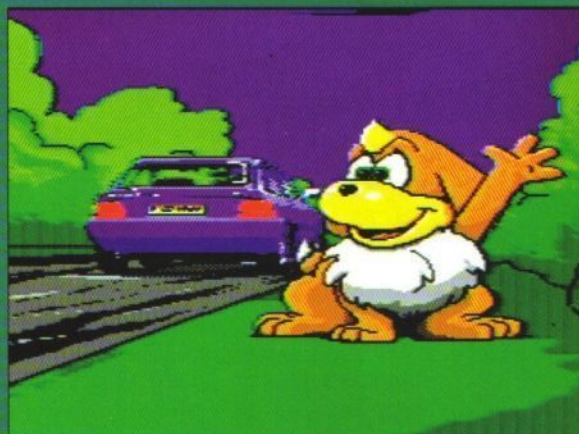
MEGA CD ED ARRIVI FUTURI

C'è chi dice che il Giappone sia popolato da alieni che fingono di essere terrestri. Come sempre accade per quanto riguarda l'elettronica i mostri tecnologici dell'estremo oriente hanno un paio di annetti di vantaggio sul resto del mondo, anche sul piano culturale. I giapponesi hanno già superato la fase di smarrimento riguardante il CD-ROM, grazie a macchine (mai importate in Europa o negli USA) come l'FM-Towns che ruotano intorno a questo tipo di supporto.

Non stupisce quindi che buona parte dei titoli distribuiti in Giappone per il PC-Engine NEC (che ricordiamo combatte su quel mercato ad armi pari con Sega e Nintendo) siano su CD-ROM.

Per quanto ci riguarda l'espansione più interessante per le console attualmente distribuite in Italia è il Mega CD. Ben più di un lettore, consente al Megadrive acrobazie grafiche simili a quelle del Super Nintendo, grazie ad un nuovo chip che gestisce rotazioni e ridimensionamenti degli sprite e a un Motorola 68000 a 12,5 MHz che si affianca a quello contenuto nella console.

I primi giochi prodotti sul nuovo supporto non sono eccezionali ma è comprensibile. La prima svolta si è avuta con *Sol-Feace*, forse il primo titolo ad utilizzare tutte le caratteristiche del nuovo hardware: rotazioni, sonoro e montagne di grafica. Ora titoli come *Wonder Dog* sembrano essere veramente imperdibili.

Intanto i possessori di Super Nintendo e di Neo Geo si preparino: nel 1993 arriveranno anche per le loro lettori di CD-ROM.

MS-DOS: IL SISTEMA MODULARE

Il PC ha dalla sua il vantaggio della modularità e del grande numero di produttori indipendenti di periferiche: la concorrenza è tale che i prezzi devono necessariamente restare bassi. Il problema è che comunque il costo per l'aggiornamento multimediale di una macchina è molto vicino a quello di una piattaforma dedicata come ad esempio il CD-I. Portando l'esempio del Multimedia Kit della SoundBlaster, significativo per la sua completezza in quanto include una SoundBlaster Pro, un lettore CD-ROM e 7 CD (tra cui anche *Sherlock Holmes Consulting Detective*), si parla di un prezzo medio al pubblico vicino al milione. In aggiunta si consideri che per gestire opportunamente il flusso dei dati, cioè per ottenere animazioni fluide, è consigliabile almeno un 386SX.

Parliamo di programmi: la maggior parte dei titoli originali verranno sviluppati sotto MS-DOS per poi essere eventualmente convertiti in altri formati. Le software house, forti dei milioni di sistemi DOS esistenti al mondo e motivate dai grandi investimenti necessari per produrre software dedicato su supporto ottico (vedi box *Sherlock*), preferiscono puntare su cavalli sicuri piuttosto che tentare l'azzardo di una strada nuova e stimolante, ma dal futuro incerto.

Per questo motivo titoli come *The 7th Guest* della Trilobyte/Virgin Games, che a giudicare da quello che abbiamo visto stabilirà nuovi parametri in questo campo, sono previsti per ora solo su PC. In buona compagnia, perché prima di Natale dovremmo vedere altri software originali che promettono molto sulla carta: *Golden Immortal* (avventura), *Ultimate Basketball* (simulazione sportiva), *Murder Makes Strange Deadfellows* (avventura). Molto più numerosi i nuovi titoli previsti per l'anno prossimo.

Non dobbiamo dimenticare le edizioni multimediali di titoli già esistenti (*Battle Chess Enhanced, Loom-Talkie, Spirit of Excalibur, Chessmaster 3000, King's Quest V*, ecc.) con grafica migliorata e l'aggiunta di dialoghi recitati da attori professionisti. Interessante anche la possibilità di utilizzare le versioni CD-ROM di titoli come *Wing Commander II, Ultima* o altri divoratori di hard disk, per chi non dispone di molta memoria di massa e non ha potuto godere di queste perle.

CD-I MULTIMEDIA PER LA FAMIGLIA

Philips è il colosso europeo dell'elettronica di consumo, e il campanilismo ci spinge a tifare per il CD-I, nonostante i clamorosi buchi nell'acqua che hanno segnato la storia informatica della casa olandese.

Il CD-I gioca tutte le sue carte sulla filosofia dell'interfaccia "user friendly": non è un computer nel senso tradizionale del termine e non vuole esserlo. È per chi "ha sempre desiderato di possedere un computer, senza però sapere che cosa farsene". La macchina viene venduta alla stessa stregua di un videoregistratore, o di un lettore audio, con l'aggiunta dell'interattività. Niente tastiera quindi, ma un semplice telecomando. Interessante anche la possibilità di leggere i PhotoCD Kodak: utilizzando normali macchine fotografiche è possibile far sviluppare i negativi o le diapositive su un CD per poi rivedere le immagini ad alta qualità su un televisore.

Per quanto riguarda il software sono disponibili per ora una cinquantina di titoli, di cui meno della metà sono giochi o "educational", alcuni dei quali sviluppati in Italia e/o contenenti l'italiano tra le lingue selezionabili, secondo una politica di localizzazione portata avanti dalla Philips.

Di qualità molto variabile, a simulazioni di golf e tennis che si avvicinano molto ad una trasmissione televisiva sono affiancati battaglie navali ed altri giochi che con ogni probabilità non occupano nemmeno un millesimo dello spazio disponibile su CD-ROM.

Attendiamo verifiche che dovrebbero arrivare al ritmo di 3-4 titoli al mese. Per ora sul mercato statunitense le vendite non sono state esaltanti e recentemente è stato abbassato il prezzo del modello base per rendere la piattaforma più competitiva.

PERFORMA E IL SOFTWARE ITALIANO

Macintosh, un insospettabile, un computer con un immagine seria ed austera, molto distante dai temi cari ai nostri lettori. Eppure ci troviamo di fronte ad un pioniere dei giochi originali su CD-ROM, con quel *Cosmic Osmo* che un paio di anni fa fece tanto scalpore.

In fondo perché stupirsi? Sul glorioso Apple II forse sono stati sviluppati più giochi che per il Commodore 64.

Oggi Apple punta molto sulla multimedialità, improntando su questo aspetto la nuova linea di computer di fascia bassa, Performa, di cui si prevede la distribuzione in Europa per i primi mesi del '93.

Il Performa 600 CD, venduto sul mercato americano per circa 2500 dollari, contiene un lettore innovativo in grado di variare la velocità angolare (di rotazione) del disco per aumentare la velocità di trasferimento dei dati, pur mantenendo la compatibilità con i normali CD-ROM, con i sottosistemi CD+G e CD+MIDI, con il formato multisessione PhotoCD Kodak. A chi già possiede un Macintosh, Apple offre il lettore CD 300 con analoghe caratteristiche.

I programmi sono soprattutto orientati verso il professionale e l'educativo (250 titoli disponibili in formato Quicktime), ma le acque si stanno muovendo, anche grazie alle Multimedia house italiane. La Newton di Milano, con il progetto "Media in action", offre un catalogo completo di titoli riguardanti musica, infanzia, arte, cultura, hobby e, naturalmente, giochi.

In aggiunta bisogna considerare che molti dei giochi annunciati per PC probabilmente verranno convertiti anche per Mac. Un sorvegliato speciale.

avanzate come il Neo Geo della SNK utilizzano 170Mbit (ovvero più di 20Mb di dati), e posso assicurarvi che non si tratta di avventure, è chiaro che non possiamo porre limiti al futuro.

Il timore per le clamorose innovazioni è dato dal fatto che se dovessero inventare un apparato in grado di registrare 1 gigabyte di dati su 20 cm di alluminio per alimenti, tutti i discorsi sulla fine della pirateria andrebbero a farsi benedire.

In ogni caso, la battaglia tra le varie piattaforme hardware si combatterà proprio sul piano del software: in questo momento sono molti i grandi produttori che stanno torchiando i migliori creativi per la produzione di giochi appositamente studiati per il CD-ROM. Evidentemente la strada da seguire non è quella delle compilation di vecchi titoli a basso costo, ma quella imboccata dalla Psygnosis, con il suo simulatore di volo per Amiga, dalla Sierra, con le versioni multimediali delle sue migliori avventure, dalla Icom con *Sherlock Holmes Consulting Detective* (vedi box), dalla Trilobyte/Virgin Games con *The 7th Guest* ancora da ultimare, da Electronic Arts, Microprose, Origin, Software Toolworks, Lucas Arts ed altri che credono ed investono nei giochi multimediali d'autore, da Sega, NEC, Nintendo, SNK che stanno rivoluzionando il mercato, giapponese ora e mondiale fra breve, delle console.

Forse è ancora presto? Può darsi, ma a Natale sul mio monitor ci sarà *Sherlock Holmes* e sono certo che non mi pentirò della scelta.

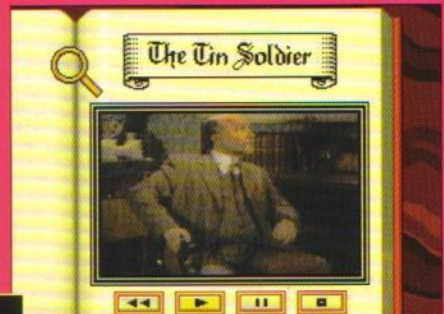
SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

Questo titolo è significativo per due motivi: si tratta del primo gioco multimediale interstandard, essendo stato presentato sia per PC che per Macintosh, PC Engine e CDTV, ed è stato realizzato con tecniche innovative, sfruttando appieno le caratteristiche del supporto.

In questa avventura, nella quale impersoniamo il mitico detective nel tentativo di risolvere tre diversi casi, le immagini non sono disegnate, e non sono nemmeno semplici schermate digitalizzate, ma immagini video. Nientemeno che 90 minuti di video in cui attori veri recitano testi in perfetto inglese oxfordiano, con una ventina di fondali riproducenti ambienti vittoriani su specifiche dei creativi della Icom.

Capirete che il budget necessario per una produzione di questo tipo è molto più vicino a quello di un cortometraggio piuttosto che a quello di un gioco. Non si tratta di pagare un pool di disegnatori, senza sminuire il lavoro creativo, ma un piccolo esercito di 50 fra attori e comparse, più sceneggiatori, cameramen, macchinisti, tecnici del suono, senza parlare del costo delle scenografie.

Eppure è una politica che paga visto il successo di questo CD-ROM, tanto che *Consulting Detective II* dovrebbe già essere disponibile quando leggerete questo articolo.

Meditate gente, meditate.

LA RIVISTA PER LA TUA CONSOLE

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NES • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power

IN REGALO GLI ADESIVI DI GAME POWER

Anno I n. 12 GAME POWER NOVEMBRE 1992 Lire

È in edicola il numero di dicembre!

SUPER MARIO LAND 2

TROPPO DIVERTENTE ANCHE IN BIANCO E NERO!

SPECIALE

ACCESSORI &GADGET: COSA FARSI REGALARE A NATALE

OH, NO!

LEMMINGS ANCHE PER IL NES

16 PAGINE HELP

F-Zero SN
Fantasia MD
Faceball 2000 GB
I codici per Action Replay MD

GODS MD

AVETE ABBASTANZA FEGATO PER SCONFIGGERE GLI DEI?

MAGICAL QUEST

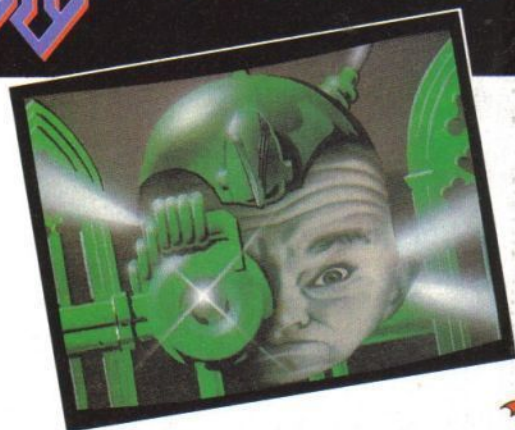
TOPOLINO TRASFORMISTA SUL SUPER NES

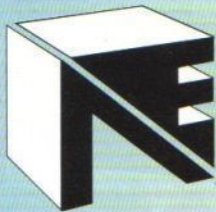
RECENSIONI

SIM CITY • ROBIN HOOD • PARODIUS • BLAZING SKIES • LHX CHOPPER • WIZARDS & WARRIORS III • RAYXAMBER 3 • BACK TO THE FUTURE 3 • GALAHAD • RODLANDS • WONDER DOG • SUPER C • CHUCK ROCK • SWITCHBLADE 2 • NBA ALL STAR CHALLENGE 2

NON MANCARE!

DOPO IL GRANDISSIMO
SUCCESSO TELEVISIVO
RISCOSSO IN INGHILTERRA
ANCHE IN ITALIA

LA TRASMISSIONE DI VIDEOGIOCHI:
SFIDE AL COMPUTER,
RECENSIONI,
TRUCCHI & CONSIGLI, NOVITÀ...

APPUNTAMENTO
PER 10 SETTIMANE
SU

DA SABATO 28 NOVEMBRE ALLE 19:00
E IN REPLICA
LA DOMENICA ALLE 09:30.

http://speccy.altervista.org/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NOVITÀ AMIGA 1200 PREZZO INCREDIBILE

CPU: Microprocessore Motorola 68EC020
Coprocessori: 3 chip dedicati per grafica suono e DMA
Memoria di sistema: ROM 1Mb - RAM 2Mb espand. fino a 10Mb
Caratterist. video: Risoluz. max 1280x512 a 256 colori o 256.000 colori da una tavolozza di 16.000.000 di colori in varie risoluzioni
Memoria di massa: Unità a dischetti da 3 1/2, 880 Kb
Unita disco fisso: Opzionale Clock: 14 Mhz
Porte: 2 porte per mouse, joystick, paddle ecc. - Parallela Centronics - Seriale Rs232C programmabile fino a 31250 baud - PCMCIA - Slot per processore alternativo
Software: Amiga Dos 3.0 italiano con capacità lettura/scrittura dischi formato Dos

AMIGA 600

- Il nuovo computer - 1 Mb RAM
- Garanzia Commodore Italia

Omaggio "Superjoystick"

Con Hard Disk int. da 40 Mb 1 Mb RAM

Con Hard Disk int. da 40 Mb 2 Mb RAM

SUPEROFFERTA
Stessa configurazione con espansione a 2 Mb di memoria

LIRE 630.000 IVA COMPRESA

ACCESSORI AMIGA 600

ESPANSIONE DI MEMORIA

Porta a 2Mb la memoria dell'Amiga 600.

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600

Scheda interna per A600 . Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il vecchio 1.3 rendendo compatibile così quasi tutto il software del vecchio A500. ISTRUZIONI IN ITALIANO.UTILISSIMO!

LIRE 89.000 IVA COMPRESA

AMIGA SUPER - SCANNER

Nuovo scanner TOP QUALITY 400 DPI completo di interfaccia e software di gestione. Semplicissimo da usare. IN POCHI SECONDI TRASFERISCE DA CARTA A VIDEO. IL SOFTWARE TI PERMETTE DI MANIPOLARE LE IMMAGINI.

MOUSE PAD

Nuovo tappetino antistatico per il mouse, utilissimo!

STAMPANTE COMMODORE M - 1270

SILENZIOSISSIMA STAMPANTE A GETTO D'INCHIOSTRO ATTACCO PARALLELO PER AMIGA E PER QUALSIASI PC

DISCHETTI TOP - QUALITY "BULK"

DELLE MIGLIORI MARCHE COME: SONY - PANASONIC - KAO - POLAROID

50 PEZZI	L. 900 cad.
100 PEZZI	L. 800 CAD.
200 pezzi	L. 700 cad.

FANTASTICA NOVITÀ!!! DE LUXE PAINT 4.1

Nuovo programma grafico pittorico tutto in italiano **con Mouse Omaggio**

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

WEEN

THE PROPHECY

"Sul Reame delle Rocce Blu incombe l'ombra di Kraal"

In italiano
Un grande gioco d'avventura magica!
Animazioni a video* dei personaggi in interazione diretta con la grafica.
Un vampiro vorace e malizioso come insolito alleato.
Ergonomia semplice e ricca.

* Unicamente su PC

Disponibile per PC, ATARI e AMIGA. Uscita per CD-ROM nel 1993.

COKTEL VISION

Distribuzione esclusiva:

40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

 http://speccy.altervista.org/

TEAM 17? SI GRAZIE!

Dopo averci stupito con titoli tecnicamente sorprendenti come *Alien Breed*, *Project X* e il recente *Assassin*, la software house inglese che fa sognare gli utenti Amiga di tutta Europa si prepara a raccogliere altri consensi con *Superfrog* e *Body Blows*.

Eric Schwartz: un nome, una garanzia. La fantastica intro è stata disegnata dal mago delle animazioni per Amiga. Il look di Superfrog ricorda un po' quello di Flip the Frog, eroe di numerosi PD.

Ecco gli eroi che popoleranno i vostri pomeriggi, durante le sfide all'ultimo colpo con i vostri amici. Come potete vedere c'è solo l'imbarazzo della scelta.

Le animazioni dei personaggi sono state curate fino nei minimi dettagli. Si può notare una certa dose di esoterismo nei colpi sferrati dal lottatore.

L'intestazione iniziale del gioco non lascia alcun dubbio riguardo ai contenuti "intellettuali" che ritroveremo durante le partite. La grafica metallica sembra uscire direttamente da un gioco dei Bitmap.

Senza dubbio pochi team di programmatori possono vantare un pedigree dello stesso livello qualitativo del Team 17, una software house che si è ormai garantita un posto al sole nel cuore di tutti coloro che rimangono affezionati all'Amiga, in un periodo in cui il mercato sembra muoversi con decisione nella direzione degli MS-DOS compatibili.

Ogni loro nuovo prodotto è atteso con trepidazione, sia da voi lettori che da noi, che pure siamo abituati a vedere dozzine di giochi al giorno, qualcosa che non accadeva dai tempi del periodo d'oro dei Bitmap Brothers (quello, per intenderci, di *Speedball 2* e *Gods*). Sul numero scorso la recensione di *Assassin* ha confermato una tendenza che ha dell'incredibile: in ogni settore del divertimento videoludico i maghi del Team 17 riescono a produrre il gioco migliore sul mercato.

Che dire allora dei due prodotti che verranno presentati l'anno prossimo? Il primo, *Body Blows*, appartiene inequivocabilmente al genere dei beat 'em up, che finora è stato appannaggio delle console, mentre il secondo, *Superfrog*, si classifica come gioco a piattaforme, e qui la concorrenza sarà sicuramente agguerrita, con titoli come *Fire & Ice*, *Robocod* e *Zool* a contendere al Team 17 la palma del miglior "platform". Diamo un occhiata, insieme a Martyn Brown (direttore del Team 17), a questi due nuovi prodotti, cercando di capire se fra qualche mese metteremo le mani su altri capolavori, oppure su dei giochi come tanti altri.

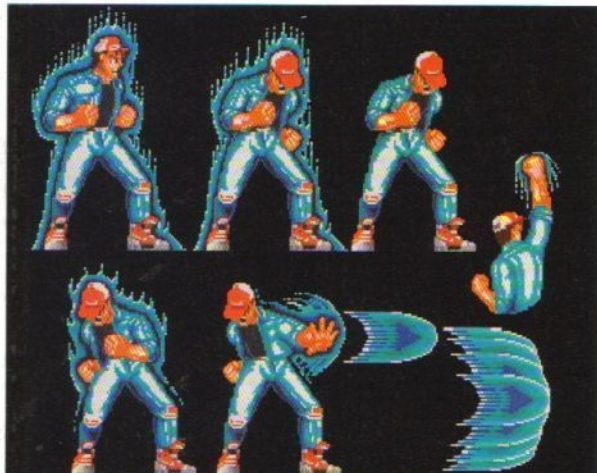
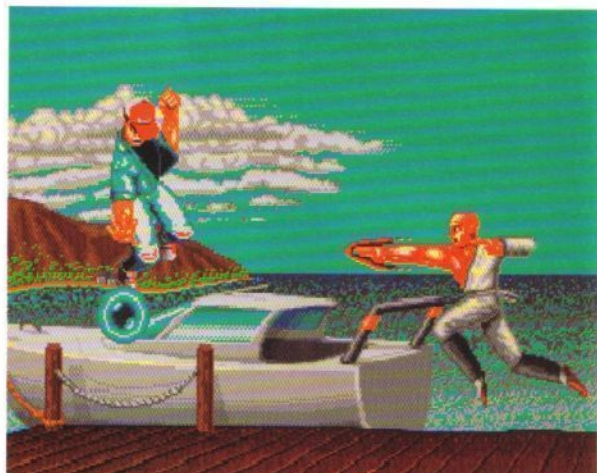
http://speccy.altervista.org/

Dug non esita a ricorrere ai colpi più proibiti per vincere un incontro. Esegue per noi una formidabile testata spaccatutto. Un salto e lo vedremo passare sotto ai piedi dell'altro lottatore!

BODY BLOWS

È ovvio che in questo gioco ogni riferimento a *Street Fighter 2 non* è puramente casuale. Martyn tiene però a precisare che quando nacque il progetto (in giugno), nessuno aveva ancora visto la versione per Super NES, che sarebbe uscita da lì a qualche mese, e gli autori si ispirarono più a un titolo per Neo Geo

Come in ogni picchiaduro che si rispetti, il giocatore avrà a sua disposizione molte mosse, alcune delle quali "esoteriche" come onde di forza, palle di fuoco, eccetera; tutte le mosse saranno eseguibili tramite un joystick con un solo pulsante, lo standard per tutti i computer Amiga, e per evitare assurde combinazioni alcune mosse saranno disponibili solo in situazioni particolari.

Una delle caratteristiche migliori del programma sarà la possibilità di disputare un torneo a cui potranno partecipare fino a otto giocatori che si sfideranno in una serie di locazioni scelte in maniera casuale. Il particolare interessante è che in questo torneo ogni personaggio non controllato dai giocatori verrà gestito dal computer, mantenendo sempre alto il livello di sfida anche con pochi partecipanti.

Sho-Ryu-Ken...hmmm...scusate abbiamo sbagliato gioco. Non si può dire che il Team 17 voglia nascondere la propria fonte di ispirazione per il suo *Body Blows*.

Non pensavate certo che un monaco zen si sarebbe limitato a calci e pugni in un combattimento...qui si sta esibendo in una perfetta onda di forza contro il suo avversario.

A proposito di personaggi, nel programma ne sono previsti ben dieci, ciascuno con il suo set di mosse differenti (ad eccezione di due con caratteristiche identiche per permettere a due giocatori di sfidarsi ad armi pari), nel torneo potremo sceglierne uno a nostro piacimento, mentre nel modo arcade saremo limitati ai quattro più famosi. Fra i personaggi troviamo Dug, un enorme wrestler in grado di sfondare i muri a testate; Junior, un boxeur dai pugni devastanti; Yit-Tu, un esperto di arti marziali cinesi dotato di poteri sovrannaturali; Cossack, un lottatore russo dalla forza sovrumana, e Ninja, un assassino che viene direttamente dal Giappone.

Ogni personaggio sarà caratterizzato da una particolare locazione in cui si svolgeranno i suoi combattimenti e gli sfondi per ogni locazione saranno animati: la gente inciterà i due combattenti, i fotografi faranno scattare i loro flash e così via...Martyn Brown non ci assicura niente ma sembra che, compatibilmente con le limitazioni di memoria e di velocità, i lottatori potranno interagire con alcuni oggetti del fondale.

Memoria e velocità, ecco due parole chiave

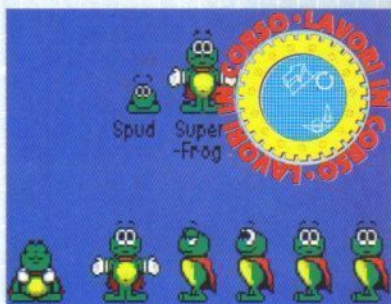
In un picchiaduro che si rispetti non può mancare il monaco orientale esperto di arti marziali segretissime. Eccolo in azione per voi, sembra di vedere una puntata di *Kung Fu*.

Cossack, il lottatore russo, combatte in una base aerea sovietica. La situazione politica mondiale cambia troppo velocemente persino per i videogiochi!

Degli ascensori come campo di battaglia?! Speriamo che non scenda nessuno a farci compagnia!!!

Sul ring di un incontro di wrestling ci scontriamo con Dug. Non vale! Lui combatte in casa. Notate la troupe televisiva: sarà animata!

Un pipistrellino...che carino! Peccato che in questo gioco ci dovremo guardare da una serie di nemici al latte e miele come questo.

Il nostro ranocchi si guarda intorno incuriosito...non sa ciò che gli si avvicina alle spalle. Un fantasmino degno di Pacman.

Superfrog in una serie di animazioni che lo ritraggono mentre assume un'espressione alquanto ebete.

nella realizzazione tecnica di questo programma; i programmatori si sono resi conto che per avere sprite delle dimensioni richieste dai beat 'em up della nuova generazione, sarebbe stato impossibile animarli a 50 Hz e hanno perciò optato per una frequenza dimezzata, che consente comunque delle animazioni sufficientemente fluide. Martyn assicura che se fosse stato possibile animare i personaggi a 50 Hz, i suoi programmatori lo avrebbero fatto (e non esclude che sul 1200 la cosa possa essere possibile), in ogni caso i fondali saranno aggiornati a 50 frame per secondo ed appaiono incredibilmente fluidi.

Una delle caratteristiche che i designer volevano includere nel gioco ma che, per ragioni tecniche, non è stato possibile implementare, è la possibilità di giocare in due contro il computer..."Sarebbe stato possibile, ma avrebbe rallentato tremendamente l'azione, quindi abbiamo dovuto rinunciarci".

Al momento il gioco risiede su tre dischetti, ma i programmatori stanno facendo di tutto per ottimizzare il codice e fare stare tutto su due dischetti (eliminando i problemi di swapping per chi dispone di un drive esterno), in ogni caso l'operazione verrà portata avanti solo se non pregiudicherà la qualità del gioco, perciò se nella confezione troverete tre dischetti sarà solo per non diminuirne l'effettiva giocabilità.

SUPERFROG

Qui il discorso si fa più complesso. Se nella categoria "picchiaduro" i concorrenti di qualità sono praticamente assenti, i giochi di piattaforme per Amiga sembrano crescere sugli alberi, e fra essi non mancano certo i titoli che hanno meritato la menzione di K-gioco.

La cosa non ha sicuramente spaventato il Team 17 che, finora non ha mai cercato l'originalità nei suoi giochi, basando il successo dei prodotti sulla qualità della loro realizzazione. Anche *Superfrog* non brilla certo per le innovazioni apportate al genere "platform", la trama, volutamente, ricalca lo stereotipo di quelle di decine di giochi che lo hanno preceduto: il solito principe e la solita principessa sono giunti alla vigilia delle nozze, quando una strega malvagia decide di rapire la principessa e di trasformare il principe in una ranocchia.

A questo punto, il nostro eroe (ormai possiamo chiamarlo così) non trova niente di meglio da fare che bere il contenuto di una bottiglia, che galleggiava in un ruscello, trasformandosi così in Superfrog. Dotato di super-poteri, il principe ranocchio decide di partire alla volta del covo della strega, intenzionato a darle il fatto suo e riprendersi la sua amata. Tutto qui. Per il resto il gioco è composto da sei zone formate da quattro livelli ciascuna; ogni zona avrà una sua tematica (in modo similare a molti "platform", per esempio *Zool*) e, chi l'avrebbe mai detto?...un cattivone al termine di ciascuna che si opporrà alla vo-

Stupendo! Il design dei vari livelli del gioco è assolutamente ineccepibile. Le sfumature dei mattoni sono un capolavoro grafico.

OPINIONI SUL 1200

Parlando con Martyn Brown non potevamo fare a meno di chiedergli un'opinione sul nuovo Amiga 1200, recentemente presentato dalla Commodore. Ecco le sue impressioni:

"La nostra software-house è entusiasta delle possibilità del 1200, consente soluzioni grafiche infinitamente migliori dei suoi predecessori e potrà girare 3 o 4 volte più velocemente, permettendoci di avere molte più cose su schermo. Con il 1200 avremmo potuto animare i personaggi a 50 frame per secondo. Credo che parecchie case introdurranno modifiche del genere nei loro giochi, fino a creare un mercato di dimensioni sufficienti a giustificare la produzione di giochi studiati appositamente per il 1200. Credo inoltre che parecchi giochi per PC verranno trasferiti direttamente dalla versione 256 colori, un fatto positivo considerando la qualità di alcune recenti produzioni VGA per PC."

Un enorme aspirapolvere della Acme, direttamente dai cartoni animati Warner Bros solo sui vostri Amiga.

Perfida questa tartaruga! Si è allacciata una punta al carapace per poterci sforacchiare, davvero diabolica!

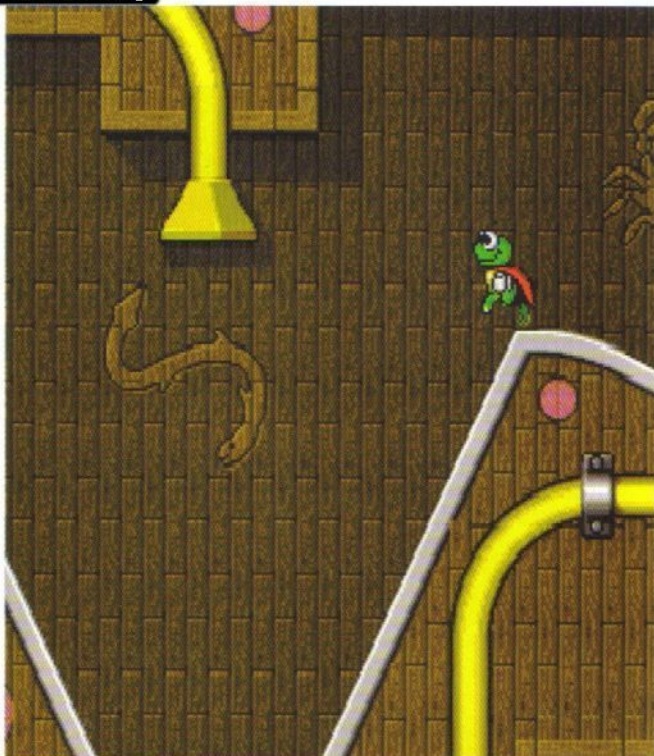
http://speccy.altervista.org/

stra avanzata. Non mancheranno decine di bonus nascosti da scoprire, interruttori da azionare, piattaforme, molle su cui rimbalzare e altre meraviglie della scienza "platform". La domanda che sorge legittima è: "Che cosa differenzierà *Superfrog* dalla montagna di giochi a piattaforme già presenti nel mondo Amiga?"

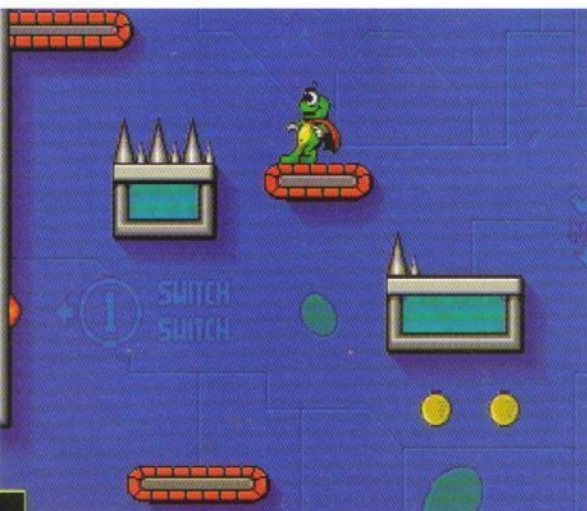
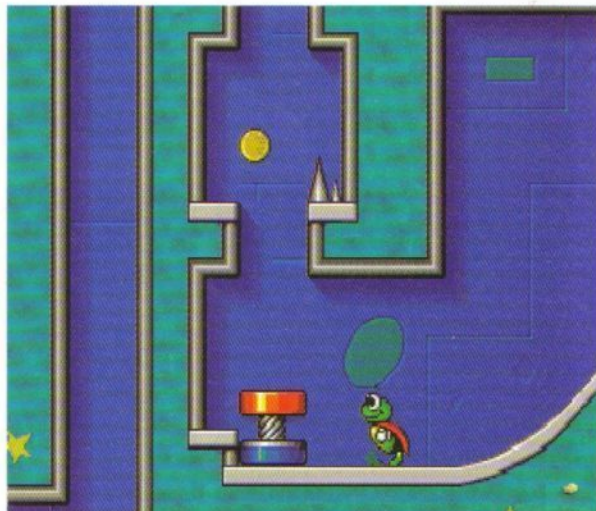
Uno dei punti di forza su cui la software-house baserà la promozione del gioco, è la simpatia ispirata dal personaggio principale e dal suo piccolo compagno, coadiuvata da un gran numero di situazioni umoristiche che si incontreranno durante una partita. La grafica in stile "cartoon" è la migliore che si sia vista fino ad ora in questo tipo di giochi e, sicuramente, sarà la carta vincente del programma.

Dal punto di vista tecnico il gioco non poteva presentare credenziali migliori: il team di sviluppo è lo stesso di *Project X*, con Andreas Tadic ad orchestrare l'azione di un gruppo formato da Rico Holmes, Allister Brimble ed Eric Schwartz (che curerà l'animazione dall'alto degli anni di esperienza maturati sulla scena PD).

Le conclusioni che si possono trarre da quello che abbiamo visto sino ad ora non possono che essere positive, entrambi i giochi presentano una qualità di realizzazione fuori dal comune, e in entrambi i casi i programmatori sembrano avere attinto a piene mani dagli ingredienti che hanno determinato il successo dei loro predecessori. Se tutto questo si potrà tradurre in giochi che, oltre ad essere splendidi visivamente lo siano anche dal punto di vista della giocabilità, rimane ancora da vedere. È innegabile, comunque, che, visti i precedenti, ci dovremo ben presto trovare due titoli al calor bianco fra le mani.

Andrea Minini

Una discesa degna di un luna-park. Superfrog non sarà Sonic ma comunque se la cava egregiamente.

Se pensate che questa è solo una piccola parte delle capacità di animazione del protagonista, vi potete fare un'idea della sua simpatia.

BOOOIIING! Con un enorme balzo ci leviamo dagli impicci, cosa sarà quella mattonella rossa che ci attende là in alto.

Gli interruttori svolgeranno un ruolo fondamentale nel completamento di alcune sezioni dei vari livelli. Qui vediamo anche alcuni tapis-roulant che ci rovineranno la festa.

Questa molla gigante ci darà la spinta per raggiungere altezze fino ad ora proibite ad una povera ranocchia indifesa. Le sfumature dei muri sono, come al solito, fantastiche.

I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

TV TUNER venduto separatamente

GAME GEAR

VIDEOGIOCO

PORTATILE

TV TUNER è l'accessorio per utilizzare GAME GEAR come un vero televisore portatile a colori per seguire tra un videogioco e l'altro i tuoi programmi preferiti

Cassetta COLUMNS inclusa nella confezione

G. Lentini

http://speccy.altervista.org/

JAMES POND 3

LAVORI IN CORSO · LAVORI IN CORSO ·

OPERATION STARTFISH

C'è qualcosa di strano nell'aria. Anzi nello spazio... L'arcinemico di James Pond, il Dottor Maybe, ha costruito una base sulla Luna, che, a quanto pare, è veramente fatta di formaggio (e di altri prodotti caseari, ma di questo ne parliamo più avanti) e questa è la ragione per cui il malvagio dottore ha rapito un gran numero di topi terrestri: per farli lavorare nelle sue miniere di formaggio.

Il suo piano è quello di saturare il mercato terrestre di formaggio e mandare l'intera economia del pianeta nel caos più assoluto: il mondo cadrebbe ai suoi piedi, a meno che James Pond non riesca a scovarlo e a risolvere ancora una volta la situazione. Dr. Maybe si nasconde in uno degli oltre cento livelli del gioco. Probabilmente nell'ultimo.

Operation Starfish è tutto un altro paio di maniche rispetto alle precedenti missioni di Pond. "È il gioco più vasto della serie", afferma Ian Saunter della Millenium. "Originariamente doveva uscire per Natale, ma sta diventando troppo vasto... e davvero troppo bello."

Chris Sorrell, l'ideatore di *James Pond* e *RoboCod* (*The Aquatic Games* è stato programmato da Steve Bak), sta lavorando alla grafica e scrivendo il codice per le versioni Amiga e Mega Drive. La Millenium sta inoltre lavorando anche alla conversione per Super Nintendo, ma non sarà Chris a curarla, poiché ha già abbastanza da fare.

"Devo lavorare con in testa la console Sega", spiega Chris. "Con l'Amiga ho spazio su disco per metterci tutto ciò che desidero, ma lo spazio in una cartuccia è limitato, e molto di quello spazio viene occupato dalla grafica."

Con *Operation Starfish* (che originariamente doveva chiamarsi *Splash Gordon*), James Pond andrà dove nessun pesce è mai arrivato prima. Tanto per cominciare il personaggio principale è stato ridisegnato ed ora è più versatile e completo che mai: può afferrare oggetti, alcuni dei quali vengono attivati immediatamente mentre altri possono essere lanciati contro i nemici o usati al momento del bisogno.

Pond può saltare, chinarsi e correre - e come corre! "È quasi veloce come Sonic," dice Chris. E ne ha bisogno se vuole riuscire a prendere sufficiente rincorsa per correre sui pavimenti quasi verticali dello strano scenario.

Ma la cosa migliore sono le sue Abilità

 http://speccy.altervista.org/

Speciali. In *James Pond* tirava bolle e in *RoboCod* poteva allungarsi e attaccarsi al soffitto. In *Operation Starfish*, Pond può attaccarsi a qualunque superficie grazie ai suoi Stivali Gravitazionali: può persino attaccarsi a testa in giù sul soffitto e magari incontrare un guardiano di fine livello grosso quanto lo schermo, se non di più, così da essere costretto a corrergli attorno per lo schermo.

Ci sono molte altre novità, come Finnius Frog..."Gli agenti della FI5H questa volta hanno una parte vera e propria: Finnius Frog è un agente di primo pelo che ha ricevuto il compito di aiutare Pond in questa nuova missione. È un po' stupido, ma può fare ottimamente da porta-oggetti. Si gioca nella parte di Finnius, ma quando questi muore entra in scena automaticamente Pond. Sono comunque due personaggi separati."

Poi c'è la Mappa dello Schermo (nella foto potete vedere una versione incompleta) per controllare i progressi di Pond attraverso gli oltre cento livelli. Naturalmente la strada non è sempre dritta e lineare: una volta completato un livello Pond può muoversi in un livello adiacente visibile. Raccogliendo bonus speciali si possono trovare scorciatoie e livelli segreti.

"*Operation Starfish* ha una storia con un inizio e una fine. È così che funziona. Ho scelto un nuovo scenario e ho cercato di collegarci quanti più temi possibile. Il postulato di partenza è che un intero mondo si sia sviluppato sulla Luna: non è una serie di livelli separati, e il singolo livello non è semplicemente un insieme di piattaforme quanto una sezione completa dello scenario. Ho voluto creare un gioco che venga ricordato per il fatto che ogni elemento è in contesto. Ecco perché è tutto basato sui prodotti caseari, e perché tutto ciò di cui è composto il background è naturale o creato dal Dr. Maybe."

"Per esempio la Egg Yolk Island (l'isola del Tuorlo d'Uovo, NdR) non è altro che un ammasso di cunei di formaggio. Pond parte dal fondo e deve arrivare fino alla vetta. C'è una strada facile e una difficile. L'isola sta lentamente affondando -un po' come *Rainbow Island* suppongo. Se riuscite ad arrivare in cima, quando l'isola sprofonda potrete saltare su una barchetta che potrebbe portarvi in una zona segreta."

Le Paludi sono fatte di funghi e di formaggio mischiato con melma. Anche per costruire questi livelli si usa il sistema a blocchi.

Questa schermata mostra come appariranno le Paludi. I tre strati di parallasse devono ancora essere terminati, e questo è il motivo per cui si vedono solo le stelle.

LA SCATOLA DEGLI ATTREZZI

Ecco una panoramica degli oggetti utili che Pond può trovare sulla Luna...

- **TESORI: Buone notizie per i videogiocatori più avidi!**
- **TV: Cambia lo schermo da bianco e nero a colori e viceversa: "Questo è avanzato da *RoboCod*, dice Chris.**
- **FORMAGGIO: L'odore tiene lontani alcuni nemici.**
- **CAPPELLO: Protegge la testa del simpatico pesciolino.**
- **PESO: Quando ne è in possesso, Pond cade più velocemente.**
- **MOLLE: Per saltare più in alto.**
- **STIVALI RAZZO: Metti un tigre nei piedi di Pond!**
- **PALLONE: Pond può librarsi verso nuove vette.**
- **OMBRELLO: Quando lo porta, Pond cade più lentamente: "L'abbiamo usato in *RoboCod* e ha funzionato, così rieccolo anche qui!", dice Chris.**
- **GETTONE FINNIUS: Appare un razzo sullo schermo da cui cade giù Finnius per prendere il posto di Pond.**
- **DINAMITE: La miccia comincia a bruciare non appena Pond (o Finnius) la tocca: state attenti!**
- **DENTI: Masticano tutto quello che incontrano uccidendo i nemici che si trovano sul loro cammino.**
- **BOMBA: Esplode pochi secondi dopo essere stata toccata.**
- **CANNONE DI FRUTTA: Eh, già! Spara piccoli frutti.**
- **CICCA: Permette a Pond di scalare le pareti con più facilità.**
- **VELENO: Pond perde un'unità di energia, ma ha un effetto diverso sulle ranocchie...**

L'UOMO DALLE MANI PALMATE

Non appena ha lasciato la scuola Chris Sorrel si è trovato subito a disegnare grafica per il veterano Steve Bak. "Non mi sono mai considerato un artista, solo un programmatore," dice Chris. Gli venne presto data l'opportunità di provare le sue qualità di programmatore con *Yolanda*, un rifacimento di un vecchio gioco di piattaforme per C64 di Steve Bak, *Hercules*. "Era un piccolo progetto, tanto per verificare le mie capacità di programmazione. Non avevo mai scritto nulla prima di allora." A questo punto interviene Ian Saunter della Millenium: "Dopo *Yolanda* Chris volle creare qualcosa di suo, e cominciò "Guppy" (che in inglese sta per "pesciolino delle Barbados"). Non potevamo chiamare un gioco "Guppy", così ci siamo messi a pensare un altro nome per il personaggio e Michael Hayward (boss della Millenium) saltò su dicendo: -che ne pensate di James Pond? Pensammo che era ottimo. Chiamammo Chris, che all'inizio non era molto d'accordo - era fissato su "Guppy" - poi, tutto a un tratto, se ne uscì con un: 'Ora capisco!' Se ne andò via e si mise al lavoro... il resto, come dicono, è storia." *Operation Starfish* sarà, molto probabilmente, il capitolo migliore della saga di Pond. Il personaggio ha le potenzialità per fare per la Millenium quello che Mario ha fatto per la Nintendo e Sonic per la Sega (*RoboCod* ha raggiunto e superato le 100.000 copie vendute, e Chris ha una cartuccia d'oro incorniciata che lo può provare). A proposito, quale di questi due personaggi preferisce Chris? Sembra propendere per Mario: infatti dopo una dura giornata di lavoro su *Operation Starfish* si distende giocando a *Mario Kart*.

"Attualmente sto finendo la mappa, piazzandoci sopra tutti i livelli. Ci sarà un numero quasi illimitato di strade. Probabilmente sarà possibile, una volta terminato un livello, tornare indietro e riesplorarlo per scoprire tutti i bonus e i livelli segreti. Questo gioco conterrà molte più cose nascoste di quelli precedenti. Sarà difficile per una persona trovarle tutte."

"Molto probabilmente ci saranno dei guardiani alla fine di ogni livello, ma non ne sono sicuro ancora: mi piacerebbe fare qualcosa di diverso."

Chris dice di essersi ispirato ai cartoni animati di Walt Disney e di Tom & Jerry.

"Alcuni dei giochi di Pond erano ispirati alla loro atmosfera", continua Chris. "Non era così palese in *RoboCod* come lo è in que-

una fonte completa di accessori per il tuo Game Boy

ACTIONPAK PER GAME BOY 7 ORE, CON ADATTATORE AC

ACTIONPAK PER GAME BOY 12 ORE, CON ADATTATORE AC

inserisci il tuo "Actionpak" e gioca!

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

Nintendo, Game Boy, Naki, Actionpak sono marchi registrati delle rispettive case produttrici

HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301.229

sto: sto usando uno stile nuovo per *Pond*^{3}. È un incrocio tra il 'look' semplice, scontornato, di Mario e l'animazione dei cartoni animati di Walt Disney. Noterete che quasi tutto quello che c'è sullo schermo brilla - anche la Moon Buggy: è uno stratagemma che ho usato per dare più vita ai personaggi. In questa avventura ci sono molti più 'frame' di animazione per Pond. Indossa gli stivali, ma è pur sempre un pesce e ha i piedi all'insu, e si muove come un pesce che corre!"

"Ogni gioco di Pond è ispirato a un vecchio titolo per Commodore 64. *Pond* a *Gribbly's Day Out*, che mi era piaciuto moltissimo, *RoboCod* a *Thing On A Spring*. *RoboCod*^{3} è ispirato a *Nodes Of Yesod*."

Hai incontrato molti problemi durante la programmazione?

"Pond che cammina sui muri è molto divertente, ma non aiuta certo a diminuire i problemi: ecco perché ci è voluto così tanto. Il più grande problema, ora, è farci stare tutto. Mi vengono in mente continuamente nuove idee, ma non ho sempre il tempo di realizzarle."

"*RoboCod* avrebbe potuto essere realizzato con una grafica più nitida e raffinata, come quella di *Pond*, le cui mappe, però, avrebbero potuto essere fatte meglio. C'erano anche parti ingiocabili... ma credo di aver imparato molto sul design dei giochi da allora."

James Pond^{3}*: Operation Starfish* sarà disponibile per Amiga e Sega Mega Drive all'incirca verso la Pasqua del 1993. Più tardi uscirà anche la versione per SNES. Probabilmente per quell'epoca Pond sarà tornato sui nostri piccoli schermi con una nuova avventura, ma quale forma prenderà è ancora da decidere. Una cosa è certa: Chris Sorrell dovrà riuscire in un impresa non facile: superare sé stesso e *Operation Starfish*!

Gary Penn

Chris ha creato lo schermo da blocchi come questi. Ha preso qualcuno di questi fondali porpora per gli strati di parallasse e ci ha incollato sopra i pezzi di formaggio: gli sprite (Pond, Finnius, ecc.) sono venuti in seguito (le braccia di Pond, ad esempio, sono state attaccate separatamente per avere maggiore flessibilità). Et Voilà: prima che ve ne accorgiate ecco un nuovo livello!

La varietà di sprite è assolutamente sorprendente, il loro design ha richiesto ore ed ore di lavoro con programmi grafici. Non si può dire però che lo sforzo non sia stato ricompensato. Raramente in un gioco si sono visti disegni così variopinti ed allegri. L'atmosfera dei cartoon che Chris voleva ricreare nel suo gioco è stata catturata alla perfezione. Chissà se la versione Super NES riuscirà a migliorare questo capolavoro.

ALLARME: NEMICI IN VISTA

Ecco alcuni dei personaggi che Pond incontrerà nel suo viaggio sulla Luna. Può saltare loro in testa per stordirli (a meno che non abbiano punte o corna) o può usare qualsiasi cosa abbia in mano al momento.

MUCCHE VOLANTI
Parenti di quella che saltò al di là della Luna (N.B. Chi coglie la citazione mandi una lettera in redazione, che fa pure rima. Il concorso è aperto tutti e non si vince assolutamente nulla!!!)

RATTI MINATORI
Roditori cattivi armati di piccone.

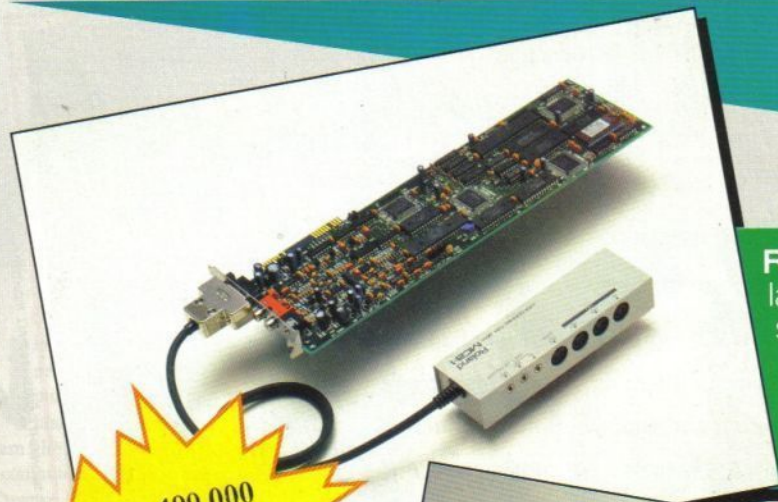
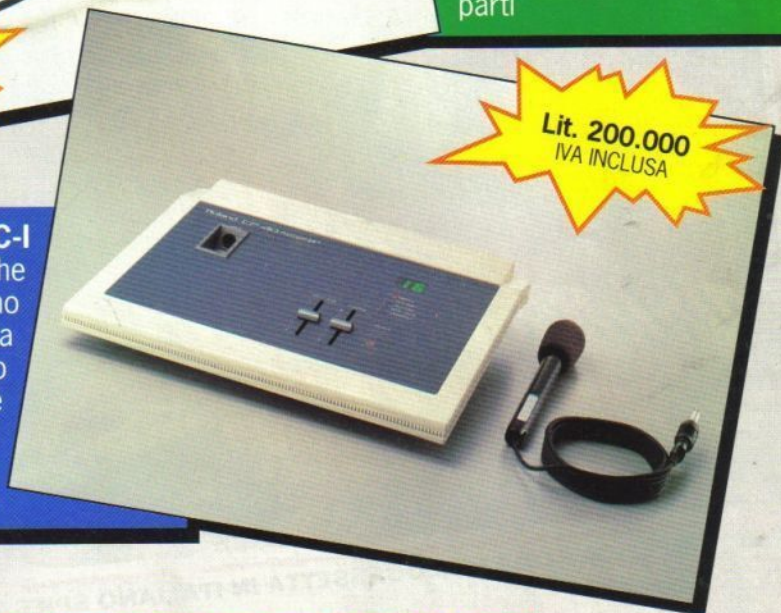
cAT cAT WALKERS
Chissà da dove hanno preso l'ispirazione...

VERMI
Li incontrerete probabilmente nel formaggio della Palude.

TOPASTRI ROBOT
Quelli blu non sono troppo cattivi, ma quelli rossi sono dei kamikaze.

SOFTOGRAFIA DI CHRIS SORRELL

Spitting Image **(Domark, 1988), Grafica**
Dogs of War **(1989), Grafica**
Fire and Brimstone **(Firebird, 1989) Grafica**
Yolanda **(Millenium, 1990), Grafica e codice**
James Pond **(Millenium,1990), Grafica, codice e design**
RoboCod **(Millenium, 1991), Grafica, codice e design**

http://speccy.altervista.org/

Roland LAPC-I
la prestigiosa scheda full size, interfaccia Midi e modulo sonoro ALL IN ONE (128 strumenti) per 32 voci di polifonia su 9 parti

Lit. 200.000
IVA INCLUSA

Roland LAPC-I
il gadget Midi che converte un suono analogico in una nota Midi. Quindi ...chitarra o tromba, il musicista é ...la vostra voce! Basta collegare il CP40 alla scheda LAPC-I

Spedisci a Edirol il presente coupon

compilato in ogni sua parte

Nome..
Cognome..
Via...Nr..........
Città...Cap..............
Prov.....................................Tel..................
Codice Fiscale...

Desiderio Acquistare: ☐ LAPC-I Lit. 499.000
☐ CP40 Lit. 200.000
Contributo Spese Spedizione Lit. 20.000
....
Pagherò in contrassegno la somma di Lit.

Edirol by Roland

Per informazioni: **EDIROL** by Roland - V.le delle Industrie 8 - 20020 Arese (MI) - Tel. 02/93581393

 http://speccy.altervista.org/

CADARIO

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

ASHES OF EMPIRE

NELLA CONFEZIONE UNA VIDEOCASSETTA IN ITALIANO SPIEGA COME GIOCARE!

AMIGA
PC 286 O
SUPERIORI.

SCHEDE GRAFICHE: VGA
RICHIEDE 1 Mb RAM.
SISTEMA OPERATIVO:
DOS 3.0 O SUPERIORI.
INTERFACCIA:
MOUSE E TASTIERA.
JOYSTICK E TASTIERA.
SUPPORTA:
ADLIB, ROLAND,
SOUNDBLASTER.

93% AMIGA
("TGM" GIUGNO '92)

AI GIORNI NOSTRI, CIÒ CHE ACCADE QUANDO GLI IMPERI SI FRANTUMANO...
ISPIRANDOSI AGLI EVENTI CHE HANNO SCONVOLTO LA GEOGRAFIA DEGLI STATI DELL'EST EUROPEO MIKE SINGLETON HA CREATO UN GIOCO DALLE DIMENSIONI CICLOPICHE, UNA STRAORDINARIA COMBINAZIONE DI AVVENTURA E STRATEGIA.
SELEZIONA UNA TATTICA VINCENTE PER RISTABILIRE L'ORDINE IN UN MONDO IN MANO AL CAOS EVITANDO, ALLO STESSO TEMPO, CHE L'ESASPERAZIONE DI INTERI POPOLI SFOCI IN UN CONFLITTO NUCLEARE.

MIRAGE

http://speccy.altervista.org/

LAVORI IN CORSO · LAVORI IN CORSO

STREET FIGHTER II

I fortunati possessori di Super Nintendo sono andati in brodo di giuggiole per questo gioco, e gli utenti di tutte le altre piattaforme lo stanno aspettando con trepidazione, ma non tutti potranno averlo. Stiamo parlando, ovviamente, del successo fenomenale di *StreetFighter II.*

Non c'è alcun dubbio che le conversione di *SFII* venderanno questo Natale più copie di molti altri titoli messi insieme.

Il team che ha il compito di convertire per home computer il titolo più atteso di quest'anno è Creative Materials. Tra le loro credenziali (o nella loro *fedina penale* se preferite) figura *Final Fight* della CapCom, ma niente paura: i responsabili delle conversioni di quel gioco non sono coloro che si stanno occupando di *Street Fighter II*.

È Gordon Fong, nuovo arrivato alla Creative Materials, che si sta occupando della programmazione su Amiga e Atari ST, mentre James Fisher sta lavorando alla versione per IBM PC e compatibili.

Sul depliant di presentazione dell'originale versione arcade c'è una chiara e semplice spiegazione dell'essenza di questo gioco: "chi è il più grande combattente da strada? I duri di tutto il mondo si incontrano per risolvere questo eterno dilemma..."

Le regole sono semplici: due contendenti combattono con tutti i mezzi finché uno dei due non cade a terra o finché non passano cinque minuti (nel qual caso vince chi ha più energia vitale). Il vincitore di due round "passa il turno" ed incontra un altro contendente nel combattimento successivo. Ogni giocatore può compiere 36 mosse differenti, che comprendono tre velocità crescenti di pugni e calci e una mossa d'attacco speciale dalla quale non è possibile difendersi completamente.

Ogni colpo può essere neutralizzato da una contromossa adeguata. In questo caso è sufficiente un piccolo salto.

Ma perché ha avuto un successo così clamoroso?

"Perché", afferma Tony Bickley, responsabile del progetto, "al contrario di molti picchiaduro in cui il giocatore schiaccia i pulsanti a caso e muove il joystick all'impazzata sperando di colpire il nemico, *SFII* ha una serie di mosse gestite da un sistema di sei pulsanti, cosicché il giocatore può selezionare l'esatta mossa da compiere in un dato momento e crearsi una personale strategia d'attacco".

"Naturalmente questo è stato il problema principale nella conversione su home computer Ciò che abbiamo scelto di fare è stato ridurre le 36 mosse a 8 per i joystick a un solo pulsante; ci sono 4 pugni e 4 calci diversi posizionati in modo logico e facile da selezionare. Per i joystick a due pulsanti, naturalmente, ci sono 16 mosse disponibili: un pulsante controlla i calci e l'altro i pugni. Coloro che possiedono il

Il colpo dei mille calci di Chun-Li è assolutamente devastante, l'unica soluzione è arretrare.

Da questa posizione Chun-Li parte con un doppio calcio usando le proprie mani come catapulta.

http://speccy.altervista.org/

Un insieme di frame di animazione di alcuni personaggi: Mr. Bison, Ken, Guile, Ryu e Sagat.

BLANKA · RYU · GUILE · BALROG · SAGAT · CHUN LI · ZANGIEF · KEN · DHALSIM · BISON · VEGA

GLI STREET FIGHTERS

RYU (Giappone)
"Il più classico tra tutti i partecipanti.La potenza del suo Calcio Ciclone o del suo Pugno del Drago sono famosi fin dai tempi più antichi." Ryu era la star (insieme a Ken) del primo *Street Fighter*. Il suo potere speciale: sparare palle di fuoco.

KEN (USA)
"Sebbene Ken e Ryu si siano allenati insieme, Ken si trasferì in America per affrontare nuovi avversari" Anche Ken era uno dei combattenti di *Street Fighter*. Ha lo stesso potere speciale di Ryu.

E HONDA (Giappone)
"Combatte per dimostrare la superiorità dei lottatori di Sumo. È l'incarnazione dell'antico spirito nipponico." Un'incarnazione piuttosto massiccia. I poteri speciali di E Honda sono la Testata Sumo e i Cento Schiaffoni.

CHUN LI (Repubblica Popolare Cinese)
"Con la sua incredibile velocità fa sembrare gli avversari delle lumache al rallentatore. È l'unica combattente di sesso femminile che sia riuscita ad arrivare in finale nelle selezioni di quest'anno." I suoi poteri speciali sono il Calcio Fulminante (simile ai Cento Schiaffoni di E Honda) e il Calcio Tifone rovesciato.

BLANKA (Brasile)
"Il suo passato è avvolto nel mistero, comunque è evidente che è stato cresciuto in modo da sembrare molto diverso da un comune essere umano. Possiede una velocità fuori dal normale e nessuno può sostenere le sue micidiali scariche di colpi." Uno dei suoi attacchi speciali è una scarica elettrica, l'altro un attacco rotolante. Blanka tenta anche di mangiare la faccia dell'avversario.

ZANGIEF (URSS)
"Nonostante la sua lentezza, ha una forza sovrumana e i suoi colpi sono difficilmente sopportabili." Il suo potere speciale sono gli Schiaffoni Rotanti, che significa che ruota su se stesso molto velocemente.

GUILE (USA)
"Attacca i suoi avversari senza risparmiarsi, con una freddezza spaventosa. Sebbene il suo calcio normale sia già temibile, quello volante è assolutamente devastante." I suoi poteri speciali sono il Colpo Sonico (simile alle palle di fuoco di Ryu) e il Calcio Lampo (simile a quello di Chun li).

DHALSIM (India)
"È un maestro di Yoga capace di manipolare il suo corpo in modi incredibili per un essere umano. Il suo unico punto debole è la sua lentezza." Ha anche l'alito cattivo. Il suo potere speciale è il Soffio di Fuoco: apparentemente riesce ad emettere delle lingue di fuoco dalla bocca concentrando l'energia interna del suo corpo.

I QUATTRO BOSS
Gli *Street Fighters* devono anche combattere contro questi quattro bestioni:

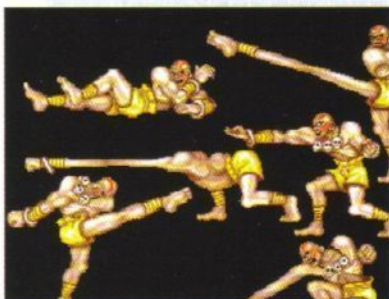
BALROG (USA)
Un pugile che fa sembrare Mike Tyson un innocentino. Balrog carica con pugno volante micidiale.

BISON (Thailandia)
Sembra (e non solo) una specie di nazista. Quando si arrabbia diventa una specie di palla di fuoco vivente.

SAGAT (Thailandia)
Un kick boxer comprensibilmente affezionato ai suoi pantaloncini. Sagat è un ragazzone con una mossa speciale simile al Colpo Sonico di Guile.

VEGA (Spagna)
Non sarà mica Suzanne travestita? Ha degli artigli che usa per salire su una rete e quindi gettarsi addosso al suo avversario.

http://speccy.altervista.org/

E. Honda in tutto il suo splendore o tutta la sua pancia!

Dalshim ha la capacità di allungare i propri arti a dismisura.

joystick a un solo pulsante possono anche usare dei tasti per gestire i calci o i pugni, e il gioco può essere anche giocato interamente da tastiera."

La US Gold non ha tentato di creare una conversione perfetta. Al contrario ha preferito modificare il gioco per computer tentando di renderlo il più simile possibile all'originale.

"Con l'Amiga ed il PC non abbiamo avuto problemi per quanto riguarda la somiglianza della grafica e la velocità," continua Tony. "Abbiamo dovuto fare reverse engineering per quanto riguarda l'intelligenza artificiale poiché alla Capcom non ci sono stati di grande aiuto. Comunque pensiamo di aver fatto le cose per bene. il gioco è praticamente finito, resta solo da limare il "feel" del gioco. Le mosse ravvicinate non sono state un problema, e nemmeno quelle speciali, né le combinazioni di mosse. Siamo riusciti ad inserirle tutte. Non è stato facile cercare di mantenere alta la velocità viste le dimensioni degli sprite e rendere comunque il tutto giocabile."

"Gli sprite nelle versioni per Amiga e ST sono più piccoli, del 20% circa, e hanno meno colori: 16 nell'ST e 32 nell'Amiga. La versione PC è invece a 256 colori. Abbiamo dovuto eliminare il parallasse dall'Amiga e dall'ST, ma l'abbiamo mantenuto nella versione PC. Abbiamo mantenuto le animazioni dei fondali su tutte le versioni a 16-bit. Ci sono 255 frame di animazione per ogni personaggio, ma i quattro boss ne hanno un po' meno. Non abbiamo risparmiato sui frame di animazione, ma siamo stati costretti a tagliare alcune sequenze."

"Abbiamo tentato di realizzare la conversione del coin-op, ma dato che non era possibile dare ad ogni programmatore un coin-op, abbiamo fornito a ciascuno la versione per SNES come punto di riferimento. Gli schermi bonus sono però quelli del coin-op, non del SNES, che sono solo due: prendere a calci un muro e distruggere un'automobile. Nel coin-op invece ci sono due sequenze con dei barili e quella dell'automobile. Inoltre, è possibile giocare con due personaggi uguali."

"Il parlato? Si c'è ma abbiamo dovuto ridurne il numero: per esempio, abbiamo usato lo stesso grido per tutti i personaggi, ma abbiamo alzato la tonalità per Chun Li e l'abbiamo abbassata per i personaggi più grossi. C'è un suono generico per i pugni, gli schiaffi e i calci. Inserire tutto quanto sarebbe stato troppo dispendioso in termini di memoria: attualmente il gioco occupa 3Mb. Il codice occupa soltanto 16K su Amiga, il resto è occupato da grafica, IA e tabelle di dati, che sono immensi perché i personaggi cambiano la loro strategia a seconda delle mosse del giocatore. Quanti dischetti? Probabilmente quattro per le versioni Amiga e ST."

SFII dovrebbe uscire in dicembre per tutte e tre le versioni a 16-bit.

Gary Penn

Vega è sicuramente il nemico più ostico e anche quello più antipatico.

Chun-Li in tutto lo splendore dei suoi frame.

È possibile anche colpirsi a vicenda.

I MIGLIORI GIOCHI DEI PRIMI 20 ANNI

K presenta la seconda parte dei prodotti di divertimento elettronico più significativi da vent'anni a questa parte

Dopo le numerose ed accesissime polemiche generate dall'articolo del mese scorso, ecco la seconda parte delle scelte di K sui giochi che hanno fatto la storia del divertimento elettronico su home computer. I criteri di scelta per questo oscar molto particolari, se qualcuno di voi si fosse perso l'ultimo numero, sono:

1) Il gioco dev'essere stato prodotto originariamente per gli home computer, ecco perché giochi come *Rainbow Islands* e *Planetoid* sono stati (purtroppo) lasciati in disparte. Tuttavia, giochi che hanno fatta propria, mutandola poi radicalmente, l'idea di un coin-op partecipano (ad esempio: *Thrust*, al di là delle ovvie somiglianze con *Asteroid* e *Lunar Lander*, ha unito con successo i due giochi creando un ibrido totalmente differente).
2) Il gioco dev'essere un "capostipite", nel senso che deve aver introdotto un concetto o una tecnica nuova nel mondo dei videogiochi e/o migliorato il livello del proprio genere.
3) Il gioco dev'essere divertente (è logico) ed aver goduto di una grande longevità. Crediamo che i giochi facenti parte della lista che segue debbano assolutamente far parte della softeca di ogni videogiocatore che si rispetti, se non per il loro stile quanto meno per il posto che occupano nella storia. Ogni gioco viene descritto e ne vengono forniti i dati su chi l'ha prodotto e per quale computer (Tutti i Formati, sta ad indicare che il gioco è stato un classico per ogni computer).
Questa lista non dev'essere presa come oro colato e noi siamo disponibili ad ascoltare critiche sulle nostre scelte. Se avete consigli, allora scriveteci al solito indirizzo: K, I Migliori Giochi dei Primi Vent'Anni, via Aosta, 2 20155 Milano.
Cercheremo di fare una lista in base ai giochi da voi ritenuti i migliori di sempre, anche per confrontare quanto abbiamo avuto ragione e quanto abbiamo avuto torto nei nostri giudizi (capita).

Populous

GIOCHI ORIGINALI

• *3D Monster Maze*
J. Graye Software, ZX 81
Lo scopo era quello di riuscire ad uscire da un labirinto (visto in soggettiva) evitando le mire culinarie di (niente meno...) un Tyrannosaurus Rex! Si sentivano le sue fauci scattare quando si trovava vicino al giocatore. Non sembrava essere molto difficile all'inizio...Ma quando il vecchio Rexy appariva in tutto il suo splendore...!

•*Ant Attack*
Quicksilva, ZX Spectrum
Probabilmente il primo gioco ad aggiungere (letteralmente) una diversa visione nel mondo dei videogame, e probabilmente il primo ""non-sessista". Il giocatore poteva scegliere alternativamente un ragazzo od una ragazza e salvare il proprio partner da una città (con una vista isometrica 3D) infestata da formiche giganti. La grafica (almeno per il periodo) era impressionante.

•*Cosmic Osmo*
Activision, Macintosh
Questo gioco usava una funzione Hypertext per consentire al giocatore un limitato ambiente interattivo. Più che un gioco vero e proprio un divertente passatempo.
Ogni locazione era illustrata graficamente e bastava cliccare con il mouse su oggetti o persone per attuare le proprie azioni (cliccare su una porta poteva aprirla e farvi passare attraverso, su una zucca di Halloween poteva farla muovere e farvi mordere il pointer, ahia!).

•*Driller*
Incentive, Tutti i Formati
Un gioco di rompicapi in cui l'ambiente era basato sul Freescape, un sistema poligonale che permetteva totale libertà di vista e movimento. Alcuni giochi successivi migliorarono questo sistema, ma *Driller* fu il primo.

•*Elite*
Acornsoft, BBC B
Questo gioco, molte volte imitato ma probabilmente insuperato, che sembra sia responsabile della vendita di molti BBC, ha creato l'archetipo dei videogame spaziali di commercio e combattimento. L'azione nell'ambiente intergalattico, illustrata in wireframe 3D, permetteva un'immediata identificazione, ma era il commercio nelle stazioni orbitanti e la possibilità di accettare missioni segrete che hanno reso questo gioco un grande di tutti i tempi.

•*Little Computer People*
Activision, C64
Caricando il gioco per la prima volta veniva mostrato uno spaccato di un palazzo residenziale. Dopo pochi secondi appariva il vostro Piccolo Personaggio Computerizzato, che poteva muoversi ed esplorare tutto l'ambiente. Alcuni di loro avevano addirittura animali domestici. Il giocatore poteva interagire con i Personaggi in maniera limitata. Non si trattava esattamente di un gioco ma certamente di un prodotto unico ed originale.

•*Rescue on Fractalus*
Lucasfilm/Activision, C64
Una pericolosa missione di salvataggio alla ricerca di piloti spaziali forzati ad un atterraggio di fortuna sul pianeta deserto Fractalus. L'astronave del giocatore doveva fare slalom mozzafiato in mezzo ad alti canyon e contemporaneamente cercare di evitare (o distruggere) cannoni ed astronavi nemiche. La vista tridimensionale era realizzata con i frattali e l'effetto era sufficientemente realistico. Nessuno di noi ha mai dimenticato lo shock provato quando, per sbaglio, si salvava un pilota...Nemico!

•*Sentinel*
Firebird, Tutti i Formati
Una grande sfida: 10000 livelli! Ogni livello è una battaglia senza quartiere tra il giocatore ed il guardiano su un terreno a scacchi, cercando di assorbire l'energia dell'avversario fino alla sua completa distruzione. Reazioni veloci ed intelligenza erano indispensabili per la vittoria.

•*Thrust*
Firebird, ZX Spectrum
Uno sviluppo del vecchio concetto di *Lunar Lander*. Il giocatore pilotava una nave spaziale con i comandi di rotazione e del reattore, cercando una piattaforma d'atterraggio in una serie di basi

http://speccy.altervista.org/

missilistiche all'interno di caverne piene di nemici. *Oids* (FTL/Mirrorsoft) riuscì a realizzare meglio l'idea, ma *Thrust* fu il primo del genere.

•*Prince of Persia*
Broderbund, Amiga
Un platform/adventure rivoluzionario per quanto riguarda le animazioni dei personaggi (estremamente accurate e realistiche) e la concezione dei livelli: la difficoltà sempre crescente e l'introduzione di piccoli rompicapi dimostrano quanto sottile sia la differenza tra un genere ed un altro. Assistere ad una partita a *Prince of Persia* vuol dire essere testimoni di un *Another World* ante-litteram. È stato convertito per ogni tipo di piattaforma conosciuta, dal PC al Game Boy.

SPARATUTTO

•*Jet Pac*
Ultimate Play the Game, ZX Spectrum
Difficile a credersi vero? Eppure girava proprio su uno Spectrum quando apparve per la prima volta nella scena dei videogame.
Per la prima volta il termine "qualità da arcade" venne rispettato. Jetman vola nello schermo combattendo contro gli alieni e cercando di recuperare uno dei quattro pezzi del razzo per ricostruirlo. Divertentissimo.

•*Paradroid*
Hewson, C64
Il progetto di Andrew Braybrook successivo ad *Iridium* era un altro sparatutto, ma completamente differente. Dei robot impazziti hanno occupato una serie di astronavi gigantesche. Il compito del giocatore è quello di teletrasportarsi a bordo per distruggere tutti i robot grazie al suo potente laser, o assorbire le loro funzioni dopo averli bloccati (opzione necessaria per la distruzione dei droidi più "grossi"). È stato recentemente convertito per i principali sistemi a sedici bit, ma la versione per C64 è sicuramente la migliore.

•*Uridium*
Hewson, C64
Il primo sparatutto inglese su C64 a mostrare una grafica impressionante (con effetti di ombre e luce da una fonte fissa) ed ottimi sprite con movimenti particolarmente fluidi. L'astronave del giocatore doveva sorvolare e distruggere ben dodici vastissime corazzate militari pesanti nemiche. Venne programmato dal maghetto dei videogame Andrew Braybrook. Un gioco da tirare fuori ancora oggi, ogni tanto, in una fredda serata invernale.

•*Wizball*
Ocean, C64
Un mago con il suo gatto si trasformano nel balzellante Wizball e nell'orbitante Catellite per salvare il loro mondo dal grigiore della noia quotidiana. Attraverso i vari livelli di Wizworld devono colpire alieni, prendere bonus, e raccogliere gocce colorate da mischiare nel laboratorio. Uno degli sparatutto più semplici e fluidi di tutti i tempi. La Sensible Software ci ha recentemente regalato il suo sequel, il demenziale *Wizkid*.

Prince of Persia

•*Zarch*
Acornsoft, Archimedes
Scritto da David Braben di Elitiana memoria, questo gioco aveva luogo in un territorio poligonale a 3D infestato da una malerba rossastra ed attaccato da orde di alieni. Il compito del giocatore era quello di inseguire e distruggere tutti gli invasori a bordo di un caccia pesantemente armato e largamente manovrabile. La visuale era in terza persona, alquanto insolita, e l'astronave appariva sospesa nel bel mezzo dello "spazio".
Un incredibile esempio della potenzialità dell'Archimedes.

SIMULAZIONI

•*Air Traffic Controller*
Hewson, ZX Spectrum
Famoso per essere stato uno degli esempi più ampi ed esplicativi di ciò che potevano essere le prime microsimulazioni, e per aver aiutato il genere alla creazione di una vera e propria categoria a sé stante di divertimento su home computer. *ATC* al giorno d'oggi sembra veramente molto primitivo e, per la verità, la sua grafica non era impressionante neanche per il periodo in cui uscì...Ma dava una certa sensazione di realismo e teneva incollati allo schermo tutti gli aspiranti controllori di volo.

•*Flight Simulator*
SubLogic, PC
Ha scavato le basi dell'intero genere e non è ancora, a tutt'oggi, stato eguagliato. La serie permette al giocatore di avere un'esperienza di volo particolarmente realistica sul PC, e sebbene i sequel abbiano presentato una grafica molto dettagliata, l'enfasi è sempre stata incentrata sulle procedure di volo e sulla tecnica. Se riuscite a volare con questo gioco, siete sulla buona strada per ricevere il vostro brevetto.

•*Sim City*
Maxis, Tutti i Formati
Molto semplice. Dovete costruire una città attiva e vitale. Mettete giù qualche strada e qua e là un paio di casette. Vi accorgerete che gli abitanti avranno bisogno di energia, di cibo e di scuole, di areoporti e...Possibilmente con un budget limitato! Provate a mantenere felice costantemente la popolazione. Tutto sommato non è un gioco molto semplice.

The way of the exploding fist

•*Wing Commander*
Origin/Mindscape, IBM PC
Sebbene si tratti, tutto sommato, di un altro gioco di combattimento spaziale 3D, la presentazione in realtà lo porta oltre nuovi confini. Le astronavi sono in ray-tracing in grafica bitmap, aggiornate in tempo reale, permettendo così sequenze di battaglia molto realistiche (simili a *Guerre Stellari*). Le sequenze animate che dividono un combattimento da quello successivo sono di alto livello, quasi cinematografiche.

•*Falcon 3*
Mirrorsoft, PC
Il seguito del classico Falcon proietta i simulatori di volo negli anni novanta; Tre diversi teatri di battaglia vedono impegnati gli uomini del vostro squadrone in missioni aria-aria e di attacco al suolo; intelligenza artificiale di alleati e nemici elevatissima, battaglie che coinvolgono dozzine di aerei, un modello di volo identico a quello utilizzato dall'USAF per i suoi simulatori e requisiti hardware da Zio Paperone sono solo le caratteristiche salienti di questo autentico gioiello. Il mission disk espande il mondo di gioco e corregge alcuni bug presenti nelle prime versioni.

SIMULAZIONI SPORTIVE

•*4D Sport Boxing*
Mindscape, PC e Amiga
Il primo della serie di giochi *4D* della Mindscape. È stata la versione più accurata e fortunata dei videogame di questo genere. I pugili sembrano i personaggi del video *Money for Nothing*, dei Dire Straits, e saltellano fluidamente prendendosi a pugni a vicenda sul ring. La definizione della vista dalle varie telecamere, il realismo dell'azione e la velocità dei pugili in grafica poligonale, fanno di questo gioco un vero classico.

•*Kick Off 1 & 2*
Anco, Tutti i Formati
Il programmatore Dino Dini creò, con una visuale dall'alto del campo da gioco e dei giocatori, ciò che sembrava essere la parola definitiva sulle simulazioni di calcio su computer.
La palla non stava incollata ai piedi, una volta che il giocatore se ne impossessava, come in molte altre simulazioni di calcio, perciò era necessario un notevole livello di abilità per riuscire a segnare una rete.

http://speccy.altervista.org/

FLOPPERIA 1
Viale Monte Nero, 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05
MM3 Medaglie D'Oro

FLOPPERIA 2
P.zza S. Maria Beltrade, 1
(angolo Via Torino)
20123 Milano
Tel. (02) 72.00.18.10
MM1-MM3 Duomo

Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza.

Personal Computer EuroSys

Nuove fantastiche offerte!

I Personal Computer EuroSys sono CONFIGURABILI SU MISURA, ovvero in base alle vostre preferenze, e sono coperti da una garanzia totale per 12 mesi. Scegliete VOI il tipo di monitor che desiderate, a colori o monocromatico, la scheda grafica che preferite, la capacità dell'hard disk (tutti velocissimi, tempo d'accesso inferiore a 18 ms e trasferimento dati superiore ai 700 KB/sec.), la quantità di memoria Ram, e così via.

Per mostrarvi i favolosi prezzi dei nostri computer EuroSys, tra le numerose configurazioni disponibili abbiamo scelto alcuni modelli particolarmente interessanti perché offerti a prezzi eccezionali. I modelli sotto riportati possiedono le seguenti caratteristiche: cabinet desktop baby-size; 1MB Ram espandibile su piastra fino a 16MB (o 32MB per i 486); alimentatore switching 200W; 1 disk drive 3"1/2 da 1,44MB; ShadowRam per velocizzare Bios e grafica; Hard Disk 40MB IDE AT-bus; controller IDE AT-bus per 2 FD più 2 HD; scheda video VGA con risoluzione massima 800x600 punti; tastiera italiana 102 tasti oppure USA 101 tasti; mouse seriale con 3 tasti; MS-DOS 5.0 in italiano, installato; scheda multi I/O con 2 porte seriali, 1 porta parallela, 1 interfaccia game; monitor Super VGA 14" mono - oppure (NOVITÀ) cavo VGA-Scart.

Configurazioni

Modello	Landmark	Prezzo
386-SX EuroSys 25 MHz	**LandMark 31 MHz**	**1.250.000**
386-DX EuroSys 33 MHz cache 64K	**Landmark 56 MHz**	**1.450.000**
486-SX EuroSys 25 MHz cache 64K	**Landmark 96 MHz**	**1.550.000**
486-DX EuroSys 33 MHz cache 128K	**Landmark 151 MHz**	**2.250.000**
486-DX EuroSys 50 MHz cache 256K	**Landmark 229 MHz**	**2.650.000**
486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 256K	**Landmark 300 MHz**	**2.950.000**
486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 256K EISA	**Landmark 300 MHz**	**4.050.000**

Parti per configurazioni su misura

Differenze di prezzo per configurazioni su misura diverse dal modello base:

Parte	Prezzo
• **per 8 MB Ram (solo 386 e 486)**	**460.000**
• **per hard disk 85 MB Western Digital 15 ms.**	**150.000**
• **per hard disk 125 MB Western Digital 15 ms.**	**310.000**
• **per hard disk 210 MB Western Digital 15 ms.**	**560.000**
• **per controller IDE High Speed con cache 2,5 MB Ram (0,5ms.)**	**360.000**
• **per monitor colori 14" VGA 1024x768**	**240.000**
• **per monitor colori 14" 1024x768 Low Radiation**	**560.000**
• **per monitor colori 17" 1280x1024 Low Radiation**	**1.360.000**
• **per monitor colori 20" 1280x1024 Low Radiation**	**1.810.000**
• **per TIGA 3MB - chip Texas 34010 60MHz**	**810.000**

Prezzo aggiuntivo per l'acquisto di parti specifiche:

Parte	Prezzo
• **con Microsoft Windows 3.1 italiano**	**145.000**
• **con secondo drive 5"1/4 da 1.2 MB**	**125.000**

Tutti i prezzi* sono comprensivi di I.V.A.

Accessori

SupraFaxModem Plus — **295.000**
SupraFaxModem Plus con software fax per Windows — **360.000**
Modem esterno 300/1200/2400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore MNP-2-10 e V42; compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissioni fino a 9600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400/4800/9600 Baud.

SupraFaxModem V32bis — **690.000**
SupraFaxModem V32bis con software fax per Windows — **750.000**
Modem esterno 300/1200/2400/4800/9600/12000/14400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore MNP-2-3-4-10 e V42; compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissioni fino a 57600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V17, V27ter e V29 a 2400/4800/9600/14400 Baud.

Scheda SoundBlaster Pro Base — **299.000**
Scheda SoundBlaster Pro MIDI — **390.000**
Scheda VideoBlaster — **650.000**

SoundBlaster MultiMedia Kit Personal — **1.040.000**
Comprende: scheda SoundBlaster Pro, lettore interno di CD-ROM e CD-Audio standard ISO, ben 6 CD e Microsoft Windows 3.1 CD Version.

Cavo VGA-Scart — **149.000**
Per collegare un PC con VGA ad un televisore a colori con presa Scart.

Cavo VGA-Pal — **255.000**
Interfaccia per collegare un PC con VGA ad una unità video Pal video-composita o S-VHS.

SuperVGA Windows Accelerator (Chip Acumos) — **199.000**
SuperVGA True Color (Chip Tseng) — **299.000**
Scheda video con 1 MB Ram, RamDac Cirrus • Risoluzioni disponibili: 1280x1024 con 256 colori; 1024x768 con 32.000 colori; 800x600 con 65.000 colori; 640x480 con 16,7 milioni di colori.

Sharp JX-100 — **790.000**
Scanner a colori formato A6 (100x160mm) • Risoluzione 200 dpi • 262.144 colori • Fornito con software PC.

* I prezzi sono suscettibili di variazione in base al cambio del dollaro

http://speccy.altervista.org/

Estremamente giocabile e sicuramente il miglior gioco del genere per due giocatori (anche se l'uscita di *Sensible Soccer* lo ha tolto dalla luce dei riflettori).

•*International Soccer*
Commodore, C64
Il primo gioco di calcio in cui il giocatore avesse una vaga sensazione di controllo su ciò che accadeva sullo schermo. Gli sprite, molto grandi, si muovevano fluidamente su un campo in visione laterale. È stato anche convertito per il C64GS... E pensare che è uscito sei anni fa!

•*Way of the Exploding Fist*
Melbourne House, C64
Fist, quando uscì, era una spanna sopra a tutti gli altri giochi di simulazione di combattimento: urla disperate dei nemici, un'azione veloce e devastante e un'eccellente animazione lo hanno fatto entrare nella storia dei videogame.

La varietà di mosse e l'opzione di combattimento tra due giocatori erano vere e proprie innovazioni; inoltre il suono del 64 creava una buona atmosfera.

•*World Games*
Epyx/US Gold, C64
La Epyx ha prodotto una serie di simulatori sportivi di cui, probabilmente, questo rappresenta l'apice.

Il gioco comprendeva molti tipi di prove diverse: dal restare in equilibrio su dei tronchi galleggianti, al lancio degli stessi, dai combattimenti di Sumo ai tuffi da uno strapiombo sul mare, e ognuna richiedeva una notevole dose di abilità rispetto alle precedenti simulazioni ammazza-joystick.

Molto divertente, soprattutto da giocare con gli amici.

GIOCHI DI STRATEGIA

•*Balance of Power*
Mindscape, IBM PC
Questo gioco di strategia per macchine a 16 bit di Chris Crawford diede ai giocatori la possibilità di prendere decisioni nei conflitti globali, e rimane un classico nel suo genere.

Tutti i tentativi successivi di farne dei seguiti, anche da parte di Crawford stesso, non hanno avuto lo stesso successo del gioco originale, in cui uno o due giocatori (che rappresentavano l'Unione Sovietica o gli Stati Uniti) combattevano per la supremazia, creavano alleanze, si occupavano della produzione dei mezzi militari e degli aiuti finanziari, e venivano impegnati in molte altre attività geopolitiche.

•*Lords of Midnight*
Rainbird, Tutti i Formati
Questo gioco presentava delle tecniche uniche e rivoluzionarie, create da Mike Singleton, che creavano uno scenario graficamente ottimo e migliaia di locazioni diverse in cui il giocatore poteva muoversi. Una brillante combinazione dei rudimenti di un gioco di guerra con l'esplorazione e alcuni elementi fantasy.

La vastità del territorio, la grafica e la semplicità dei comandi (che non significava, però, riuscire facilmente a vincere), hanno fatto di questo gioco un vero classico ed il predecessore del megagioco *Midwinter*.

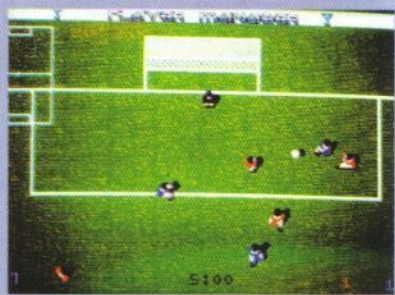
•*Populous*
Electronic Arts, Tutti i Formati
Se qualcuno ha mai affermato che non si può giocare la parte di Dio si sbagliava di grosso. Lo scopo del giocatore è quello di portare i suoi seguaci verso la prosperità e la vittoria, lottando contro i credenti di una divinità nemica. Il territorio veniva presentato in grafica isometrica 3D a scrolling multidirezionale, e poteva aumentare o diminuire di altitudine a volontà. Una volta acquisito il potere necessario il giocatore poteva scatenare eruzioni vulcaniche o terremoti sulla popolazione avversaria. Eccezionale, anche considerato che tutti i comandi venivano controllati da un semplicissimo sistema ad icone. Da circa un anno è disponibile il suo seguito, che è riuscito nell'impresa di migliorare notevolmente il predecessore.

•*UMS I & II*
Rainbird, Tutti i Formati
Questi programmi hanno letteralmente cambiato il mondo dei wargame su computer, e sorprendentemente non hanno avuto molti cloni. Il gioco dava un controllo completo del processo della battaglia e, ciò che è più importante, forniva una dettagliata mappa topografica del territorio. A parte alcuni difetti (la mappa di *UMS I* era terribilmente confusa), questi giochi restano superbi esempi di tecnologia software applicata al mondo dei giochi di guerra.

•*Civilization*
Microprose, PC
Un gioco di strategia veramente completo: lo scopo del giocatore è quello di portare il proprio popolo dall'età della pietra, attraverso le varie scoperte scientifiche e i numerosi cambiamenti del tipo di governo e di società, dalla monarchia al capitalismo, fino all'era dei viaggi stellari. Vince il giocatore che per primo riesce a lanciare un'astronave nello spazio profondo e raggiungere Alpha Centauri, ma il gioco permette di continuare la partita anche dopo un'eventuale sconfitta, perché il vero fulcro della vicenda è l'evoluzione sociale e tecnologica del proprio impero.

ORRORI

•*Legion*
Software Projects, ZX Spectrum
Ecco un esempio perfetto di un pessimo lavoro. Questa avventura grafico-testuale ambientata nell'antica Roma, richiedeva presto al giocatore di andare "UP the stairs" (salire le scale). Sfortunatamente il parser (la parte di programma che permette la gestione di un dizionario) non riconosceva la parola "DOWN" (scendi, vai giù), per cui il gioco finiva a quel punto. Il direttore della Software Projects, appresa la notizia dal recensore di PCG, esclamò:"OH, CA**O!".

•*Catacombs*
Anirog, C64
Una splendida avventura, totalmente ingiocabile, basata su rompicapi particolarmente complicati.

Kick Off

Civilization

Il primo era totalmente irrisolvibile, ed il giocatore non poteva gustarsi l'avventura che per pochi secondi. Il problema era che la grafica dello schermo era tutt'altro che chiara, e l'input richiesto era "TRACE SYMBOL" ("scopri il simbolo"). Purtroppo nessuno (se non il programmatore) riuscì mai a scoprire il giusto connubio Verbo-Soggetto per proseguire.

•*'Owzat*
Virgin, BBC
Un pessimo gioco di cricket, probabilmente responsabile della nomea che la Virgin si fece a quei tempi, come peggior software house in assoluto, reputazione che perse solo in seguito a durissimi sforzi successivi.

'Owzat aveva una pessima grafica bianca su fondo verde e -oh, mio Dio - richiedeva "Edit Line 100" (scrivi la linea 100) se il giocatore voleva cambiare la sua squadra.

"Oooops, deve esserci proprio sfuggito..." fu l'immortale dichiarazione del PR della Virgin di quel periodo.

•*Alice in Videoland*
BugByte, C64
Una ri-riedizione di un vecchio gioco su dischetto della Audiogenic (*Alice in Wonderland*), passato su cassetta a causa del basso budget della BugByte. Purtroppo dopo la prima schermata di animazione introduttiva (molto bella), il programma richiedeva al giocatore di inserire il secondo dischetto...Il gioco consisteva nel cercare di fare canestro con la cassetta... nel bidone della spazzatura!!!

http://speccy.altervista.org/

TROVERETE I NOSTRI PRODOTTI PRESSO I SEGUENTI RIVENDITORI:

PIEMONTE - VALLE D'AOSTA
ABA ELETTRONICA - V. C. Fossati, 5/P, 10100 TORINO
AGARTHI - Via Montegrappa, 112, RIVOLI (TO)
AMERICAN GAMES - V. Sacchi, 26/B, 10100 TORINO
ASTI GAMES - C.so Alfieri, 26, 14100 ASTI
COMPUTER HOME - V. S. Donato, 46/D, 10100 TORINO
COMPUTER WORK - Via Rivoli, 38/a, ORBASSANO (TO)
COMPUTERLAND - V. Mazzini, 30/32, 12037 SALUZZO (CN)
COMPUTING NEWS - V. Marco Polo, 40/E, 10100 TORINO
CSI TEOREMA - Via Losana, 9, BIELLA (VC)
ELETTRONICA SAS - V. Scalise, 5, 13100 VERCELLI
ELLIOT COMPUTER - P.zza D. Minzoni, 32, 28048 VERBANIA (NO)
FLASH GAMES - V. Valdieri, 12, TORINO
HOBBY LAND - V. Berto Damo, 1, BIELLA (VC)
INFORMATIQUE - V. Reg. Amerique, 31, 11020 QUART (AO)
K. & G. - Via Ranzoni, 2, NOVARA
MAGLIOLA - V. Porpora, 1, 10100 TORINO
MUSICA E DINTORNI - V. Bandello, 19, 15057 TORTONA (AL)
PLAY GAME SHOP - V. C. Alberto, 39/E, 10100 TORINO
PROGRAMMA 3 - Viale Buonarroti, 8, NOVARA
PUNTOVIDEO - C.so Risorgimento, 398, 28100 NOVARA
QUEEN COMPUTER - Via Demargherita, 4, TORINO
ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42, 12100 CUNEO
SOFTEL - V. Nizza, 45/F, 10100 TORINO
TV MIRAFIORI - C.so Unione Sovietica, 381, 10100 TORINO

LOMBARDIA
ACTE snc - Via U. Foscolo, 48, MONZA (MI)
ALCOR - Via Paolo Sarpi, 7, MILANO
ALCOR - Viale Bligny, 22, MILANO
ALCOR - Viale Gran Sasso, 50, MILANO
A.S.I. - V.le Italia, 1 c/o Centro Commerciale Rossi, CORSICO (MI)
B & B - V. Cadolini, 6, 21013 GALLARATE (VA)
BCS - V. Montegani, 11, 20100 MILANO
BIT 84 - V. Italia, 4, 20052 MONZA (MI)
BIT LINE sas - Via Corridoni, 35, RHO (MI)
BIT SHOP - Via Carrobbio, 13, VARESE
BUSTO BIT - Via Gravinana, 17, BUSTO ARSIZIO (VA)
COMPUTER Sas - Galleria Ferri, 7, 46100 MANTOVA
COMPUTER SHOP srl - Via Cairoli, 8, ABBIATEGRASSO (MI)
COMPUTERMANIA - Via F. Cavallotti, 36, TREVIGLIO (BG)
DATA FOUND - V. A. Volta, 4, 22036 ERBA (CO)
EL-COM Sas - Via Libero Comune, 15, 26013 CREMA (CR)
ELTRONGROSS SpA - Via Leonardo Da Vinci, 54, BARZANÒ (CO)
FLOPPERIA - V. Le Montenero, 15, 20100 MILANO
FLOPPERIA - P.za S. Maria Beltrade, 1, 20100 MILANO
FLOPPY - Via Morazzone, 2, VARESE
FUMAGALLI - V. Cairoli, 48, 22053 LECCO (CO)
GALIMBERTI srl - Via Nazionale dei Giovi, 28/36, BARLASSINA (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM snc - Via Sormani, 67, CUSANO MILANINO (MI)
H & S PRODUCT - Montebello, 83, MARIANO COMENSE (CO)
IL COMPUTER DI FERRARI - V. Indipendenza, 88/90, 22100 COMO
IL COMPUTER MALNATE - P.zza Repubblica, 3, 21046 MALNATE (VA)
IL CURSORE - P.zza Martiri della Libertà, 7/b, NOVATE MILANESE (MI)
JOYSTICK FUN - Via Lorenteggio, 38, MILANO
KRAMER - Via Kramer, 19, MILANO
L'UFFICIO 2000 - Via Val di Sole, 22, MILANO
LU.MEN. - V. S. Monica, 3/Ang. V.le Suzzani, 20100 MILANO
MANTOVANI TRONICS - V. C. Plinio, 11, 22100 COMO
MARCUCCI - V. F.lli Bronzetti, 37, 20100 MILANO
MASTER INFORMATICA - Via F.lli Ugoni, 10/b, BRESCIA
MASTER PIX - V. S. Michele, 3, 21052 BUSTO ARSIZIO (VA)
MEDIA MARKET SpA - Via Fermi, 1, CURNO (BG)
MEGABYTE - P.zza Castello, 1, DESENZANO GARDA (BS)
MEGABYTE - Via P. F. Calvi, 95, 46100 MANTOVA
MISTER BIT - Galleria Città Mercato, 20090 VIMODROME (MI)
MONDO COMPUTER Srl - Via Ghislieri, 35/37, 26100 CREMONA
NEW GAME - Corso Garibaldi, 199, LEGNANO (MI)
NEWEL - V. Macmahon, 75, 20100 MILANO
NEX COMPUTER - Via Bugatti, 13, RHO (MI)
NIKI SHOW-ROOM - Via Tavazzano, 14, MILANO
PENATI - Via S. Da Corbetta, 49, CORBETTA (MI)
PERGIOCO - V. S. Prospero, 1, 20100 MILANO
PRISMA COMPUTER - Via Buoso da dovara, 8, 26100 CREMONA
PROXIMA - Strada Padana, 292 (int. Città Mercato), VIMODRONE (MI)
REAL TIME SOLUTION - P.zza Martiri della Libertà, 9, BOLLATE (MI)
RGB COMPUTERS - Via W. Gnotti, 38, 46043 CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN)
RIGHI ELETTRONICA - V. C. Bernasconi, 12, 22029 UGGIATE TREVANO (CO)
RIVOLA - Via Mauro Macchi, 26, MILANO
SENNA - V. Calchi, 5, 27100 PAVIA
SUPERGAMES - V. Vitruvio, 37, 20100 MILANO
TINTORI ENRICO & C. - V. Broseta, 1, 24100 BERGAMO
VIDEO IMMAGINE, Via Bernocchi, 11-3, VILLA CARCINA (BS)
VIDEO SERVICE - Galleria Manzoni, 15, PAVIA
VIDEOTIME 2 - Via Carcano, 12/14, SARONNO (VA)
VIGASIO MARIO SpA - Portici Zanardelli, 3, BRESCIA

TRIVENETO
AL RISPARMIO - V.le del Lavoro, 18, Rovercenter, ROVERETO (TN)
BIT SHOP COMPUTERS - Via Manin, 43, PADOVA
CASA DEL DISCO - Via Ferro, 22, MESTRE (VE)
CASA DELLA RADIO - Via Adigetto, 47/49, VERONA
COMPUMANIA - Via Carlo Leoni, 32, PADOVA
COMPUTER POINT - Via Rovigo, 22/A, BOLZANO
COMPUTER POINT, Via Roma, 63, PADOVA
COMPUTER SHOP, Via P. Reti, 6, TRIESTE
COMPUTERSERVICE - Borgo Treviso, 150, CITTADELLA (PD)
CRONST - Via Galilei, 25, TRENTO
C.T.I. - Via Pascoli, 4, TRIESTE
ELETTRONICA BISELLO - V.le Trieste, 429/B, VICENZA
ELDON - V. Brennero, 394, TRENTO
GIANFRANCO MARCATO COMPUTER - Via Venezia, 61, Centro Giotto, PADOVA
GUERRA EGIDIO - Via Bissuola, 20/A, MESTRE (VE)
MACROMAT - Via Museo, 54, BOLZANO
MOFERT 5 - Via Leopardi, 24, UDINE
MONDO GIOVANE COMPUTERS - Via Fuà Fusinato, 37/A, ROVIGO
MUSIC CENTER - Via Soprasasso, GARDOLO (TN)
SIDESTREET - BASSANO (VI)
SIDESTREET - MONTEBELLUNA (TV)
TECNOCITY - Via Valposina, 55, THIENE (VI)
VIDEOLANDGAMES - Via Rismondo, 4, TRIESTE
ZUCCATO - C.so Palladio, 78, VICENZA

EMILIA ROMAGNA
ARGNANI - P.zza della Libertà, 5/A, 48018 FAENZA (RA)
A. T. E. INFORMATICA - B.go Parente, 14/A B, 43100 PARMA
BIMAC - Via Galliera, 49, 40121 BOLOGNA
B.L. SISTEMI - Via Fulvia, 40, 41037 MIRANDOLA (MO)
BOLOGNA INFORMATICA - V.le Lenin, 45/b, 40138 BOLOGNA
BUSINESS POINT - V. Carlo Mayr, 85, 44100 FERRARA
CARTOLERIA PORTANOVA - V. Portanova, 18/A, 40100 BOLOGNA
CARTOLERIA STERLINO - V. Murri, 75/A, 40100 BOLOGNA
CENTRO OFFICE - Via Lazzaretti, 5/a, 42100 REGGIO EMILIA
COMPUTER HOUSE - V.le Tripoli, 193/d, 47037 RIMINI
COMPUTER HOUSE - Via Trieste, 134, 40800 RAVENNA
COMPUTER MANIA - P.zz.le Comandini, 2, 47042 CESENATICO (FO)
COMPUTER ONE Snc - Via Vela, 12/II, 40138 BOLOGNA
COMPUTER TIME - C.so Italia, 152, 40017 S. GIOVANNI IN PERSICETO (BO)
COMPUTER VIDEO CENTER - V. Campo di Marte, 122, 47100 FORLÌ
COMPUTERLINE - V. S. Rocco, 10/C, 42100 REGGIO EMILIA
DELTA COMPUTER - Via Martiri della Resistenza, 15/g, 29100 PIACENZA
EASY COMPUTER e SOFTWARE Srl - Via Pascoli, 37/a, 47037 RIMINI (FO)
ELECTRONICS Sas - V. 5 Febbraio, FIORINA (RSM)
EUROBIT - P.zza Risorgimento, 57, MODENA
GEMINI INFORMATICA - V. Durante, 6, PIACENZA
HIGH PRESTIGE - V. Carducci, 4, 29100 PIACENZA
INFOMASTER - V. Emilia, 124, 40068 S. LAZZARO DI SAVENA (BO)
L'ASTEROIDE - V. Cavour, 155/A, 47023 CESENA (FO)
MICROINFORMATICA - P.zza Mart. Partigiani, 31, 41049 SASSUOLO (MO)
MINNELLA COMPUTER - V. Stalingrado, 105, 40100 BOLOGNA
MORINI & FEDERICI - V. Marconi, 28/C, 40100 BOLOGNA
ORSA MAGGIORE Centro Commerciale "I PORTALI" V.le dello Sport, 50/22, 41100 MODENA
ORSA MAGGIORE - P.zza Matteotti, 20, MODENA
PC PROFESSIONAL COMPUTER - Via Caffarelli, 9, FAENZA
PEGASO - P.zza Toscanini, PAVULLO (MO)
PENTA COMPUTER - P.zza Kenedy, 19/22, 48100 RAVENNA
POOL SHOP - V. Emilia S. Stefano, 9/C, 42100 REGGIO EMILIA
SABATELLI G.C. COMM.LE "I GIARDINI" - Via Giardini nord, 77, 41043 FORMIGINE (MO)
S & A - V. Spallanzani, 32, 41100 MODENA
SOFT GALLERY - Via Mortara, 30/a, 44100 FERRARA
S.P.E. POLETTI - Via di mezzo ponente, 383/a, 40014 CREVALCORE (BO)
SUPER BIT - V.le Bolognesi, 37, 47100 FORLÌ
VIDEO HOUSE - V.le Olimpia, 14/a, 42100 REGGIO EMILIA
ZANICHELLI - V. Saffi, 78/B, 43100 PARMA
ZETA INFORMATICA - V. Sofia, 9, 43100 PARMA
ZUCCHERELLI - V. Cavour, 74, 48100 RAVENNA

MARCHE
65 PIELLE di PAOLETTI & C. Srl - Via Martiri della Resistenza, 87/bis, 60125 ANCONA
EMY - P.zza Repubblica, 5, 60035 JESY (AN)
FIORETTI E VACCARINI Sdf - Via Leopardi, 55/c, 60016 FALCONARA MARITTIMA (AN)
FREE LANCE di Gobbi - V. Lauro Rossi, 3, CIVITANOVA MARCHE (MC)
PEGASO INFORMATICA - Via S. Petronilla, 78/79, 63023 FERMO (AP)
PERSONAL COMPUTER Sas - Via Pontelli, 2, 71100 PESARO
TECNOUFFICIO Sas - V.le del Lavoro, 3, 60035 JESY (AN)

LIGURIA
A. B. M. COMPUTERS - P.zza de Ferrari, 2/R, 16100 GENOVA
ACC. COMPUTERS - P.ta Parma, 28, 19038 SARZANA (SP)
CENTRO HI-FI MALASPINA - V. Repubblica, 38, 18038 SANREMO (IM)
ELITE COMPUTERS Sdf - Via Orsini, 31/r, GENOVA
FOTO MAURO - Via R.M. Canepari, 183/r, RIVAROLO (GE)
IL GRILLO PARLANTE - Via S. Canzio, 13-15-17, SAMPIERDARENA (GE)
IMPUT - V. Lungomare, 57/R, 16100 PEGLI (GE)
PAGLIALUNGA - Vico Liceti, 6, 16035 RAPALLO (GE)
PLAY TIME 3 - V. Delle Casaccie, 14/16/18, GENOVA
VIDEO CAR - C.so Cavour, 258, 19100 LA SPEZIA

TOSCANA
BOTTEGA DEL SUONO - V. S. Croce, 53, 55100 LUCCA
CIPOLLA ANTONIO - V. V. Veneto, 26, 55100 LUCCA
COMPUTER LAND - V. Del Pastore, 14, 57128 ARDENZA - LIVORNO (LI)
COMPUTER SERVICE - V. Dell'Unione, 7, 58100 GROSSETO
DIMENSIONE VIDEO - Via Paolinelli, 6, 55014 MARLIA (LU)
ELECTRONIC DREAMS - V. Dante, 77, 56025 PONTEDERA (PI)
ETA BETA - V. S. Francesco, 80, 57100 LIVORNO
FLOATING POINT - Gall. L. Da Vinci, 32, 54100 MASSA
FUTURA 2 - V. Cambini, 19, 57100 LIVORNO
IDEA SOFT - V. A. Vespucci, 98, 56100 PISA
IL COMPUTER - V. Colombo, 216, 55043 LIDO DI CAMAIORE (LU)
LA LANTERIANA - V. Carducci, 35, 56010 PISA
MATEX EL. PROF. - Via Saffi, 33, 56025 PONTEDERA (PI)
MICHELONI & C. - Via Colombo, 14/C, 58022 FOLLONICA (GR)
MULTIMEDIA - C.so Matteotti, 48, 57023 CECINA (LI)
NEW COMPUTER SERVICE - Via Degli Alfani, 2/R, 51100 FIRENZE
PUNTO ROSSO - V. Barontini,28, 57025 PIOMBINO (LI)
RED POINT - V. Zarini, 184, 50047 PRATO
SIRIUS ITALIA - V.1° Maggio, 283, 51010 MASSA E COZZILE (PT)
TECNINOVAS COMPUTER - P.za Guerazzi, 19/21, 56125 PISA
TELEINFORMATICA TOSCANA - V. Bronzino, 36, 51100 FIRENZE

UMBRIA
COMPUTER STUDIO'S - V. IV Novembre, 18/A, 06083 BASTIA (PG)
ETA BETA COMPUTER - P.zza S. Domenico, 06034 FOLIGNO (PG)
G.B.C. di RAMOZZI - V. Porta S. Angelo, 23/A, 06100 TERNI
LOGICOM - V. della Scuola, 5/B, 06087 PONTE S. GIOVANNI (PG)
MIGLIORATI - V. Sant'Ercolano, 310, 06121 PERUGIA

ABRUZZO
BIT Srl - V.Teramo, 45, 65121 PESCARA (PE)
COMPUTER MARKET Snc - V. Trieste, 79/81, 65122 PESCARA
COMPUTER SHOP - V. Delle Cisterne, 15, VASTO (CH)
COMPUTER SHOP - V. Mario Bianco, 6/8, 66034 LANCIANO (CH)
COSMOS 3000 - V. Mazzini, 38, 65100 PESCARA
LA MELA - V. Dante Alighieri, 10/12, 65010 CEPAGATTI (PE)
SOFTING - V.le Nettuno, 4, FRANCAVILLA AL MARE (CH)
SPRING ITALIA Srl - V.Tiburtina, 63, 65129 PESCARA
VIDEO ABRUZZO - C.so Italia, 142, SAMBUCETO, 66020 S. GIOVANNI TEATINO (CH)

LAZIO
ARICO' GIOVANNI - V. Magna Grecia, 71, ROMA
AVC Shop Service Snc - V. Empolitana, 134, TIVOLI
CAMPA ADOLFO - V. Prenestina, 426, ROMA
COMPUTEL - V. Ettore Rolli, 33, ROMA
COMPUTERMANIA - V. Dei Durantini, 62, ROMA
DISCOTECA FRATTINA - V. Frattina, 50, ROMA
DOTT. SOFT&MR. HARD - V. Amatrice, 24, ROMA
ELETTRONICA DI MILAZZO & C. - V.le Nobiliore, 16/22, ROMA
FANTASY CLUB di Aielli - V. Boccea, 92/c, ROMA
GEMAR Srl - V. Cavalleggeri, 65, ROMA
KEY BIT ELETTRONICA, V. Cialdini, 8/10, LATINA
L'ANGOLO DEL COMPUTER - V. Case Nuove, 3, CIVITAVECCHIA
METRO IMPORT Srl - V. Donatello, 37, ROMA
MUSICOPOLI - P.le Jonio, 17, ROMA
PERGIOCO - V. Dei Scipioni, 109/111, ROMA
SPARAPANI - V. Cimarosa, 11, ROMA

MOLISE
COMPUTER SHOP - V. F. D'Ovidio, 17, TERMOLI (CB)
CONFAI - DIGIT - V. America, 261, 86039 TERMOLI (CB)
DE BUG INFORMATICA - V. Abruzzi, 9, 86042 CAMPOMARINO (CB)

BASILICATA
DATABANK Srl - V. Vaccaro, 348, 85100 POTENZA

CAMPANIA
COMPUTER MARKET - C.so Garibaldi, 65, 84100 SALERNO
D.E.C. Srl - V. Nazionale delle Puglie SS7 angolo V. Napoli, 80013 CASALNUOVO (NA)
FLIP FLOP - V. Appia, 68, 83042 ATRIPALDA (AV)
IACUZIO FILOMENA - V. Cacciatore, 20/22, 84085 MERCATO S. SEVERINO (SA)
KING COMPUTER - V. Rossini, 3, 84091 BATTIPAGLIA (SA)
MICROMEGA - V. Colombo, 28, 83100 AVELLINO
NUOVA INFORMATICA - V. Libertà, 185/191, 80055 PORTICI (NA)
ODORINO - V. Largo Lala, 22/AB, 80100 NAPOLI
ODORINO ELETTRONICA - Largo Lala, 25/26, 80126 NAPOLI
SIT - C.so Secondigliano, 253, 80100 NAPOLI
SKUP - V. Solimena, 82/A, 80129 NAPOLI
TOP SOUND - V. Benvenuto Cellini, 34/36, 80055 PORTICI (NA)
TOP SOUND - V. Cavalleggeri d'Aosta, 9/B, 80124 NAPOLI
VIDEO CLUB ODEON - V. Rosselli, 52, 80019 QUALIANO (NA)

PUGLIA
COMPUTERSHOP - V. G. Carli, 17, 70051 BARLETTA (BA)
DI MATTEO ELETTTRONICA - V. C. Pisacane, 11, 70051 BARLETTA (BA)
ELETTROJOLLY - V. Zara, 73/77, 74100 TARANTO
WILLIAMS - V.le Unità d'Italia, 79, 70100 BARI

CALABRIA
COGLIANDRO F. - Edicola Giornali - P.zza Castello, REGGIO CALABRIA
COMPUTER POINT GPA di Lo Papa - V. Napoli, 8, CASTROLIBERO (CS)
RIOLO - V. Venezia, 17, CROTONE (CZ)

SICILIA
AZETA - V. Canfora, 140, CATANIA
BASIC Sas - V.S. Martino, 32, PALERMO
COMPUTER LINE & ELETTRONICS - V. Calligratide, 104, AGRIGENTO
COMPUTER TIME DI S. FILIPPO - V. Garibaldi, 83, FLORIDIA
HOME COMPUTER - V. D. Alpi, 50/f, PALERMO
NIWA POINT - V. Michele Bonanno, 23, SIRACUSA
OFFICE AUTOMATION - V. Venezian, 75, MESSINA
PRISMA COMPUTER - V. Canfora, 122/124, CATANIA
RANDAZZO - Largo dei Vespri, 21, CATANIA
RANDAZZO - V. Mariano Stabile,160/B1, PALERMO
RANDAZZO - V. Lulli, 20/40, PALERMO
RANDAZZO - V. Ghibellina, 32, MESSINA
R.T.O. di Calogero Sas - V. Mazzini, 7/A, CASTELVETRANO (TP)
TELSY - V. Sebastiano Olivieri, 35/37, SIRACUSA
WORK SYSTEM - V. Mariano Stabile, 5/5A, PALERMO

SARDEGNA
COMPUTER HOUSE - V. Cavalcanti, 7, 09128 CAGLIARI
COMPUTER SHOP - V. Oristano, 12, CAGLIARI
ELETTRO CENTRO - P.za Azuni, 12, SASSARI
VIDEO GAMES - V. dei Mille, 17, SASSARI

CTO ...69 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

GODS (Renegade)

Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (*Prince of Persia* e *Rick Dangerous*); eppure il gioco di piattaforme dei Bitmap Brothers offre atmosfera, azione e una presentazione grafica senza precedenti. Indubbiamente un vincente.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT

Sensible Soccer v.1. 1 (Renegade)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Età della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

CONFRONTA E CONTRASTA Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o coin-op da cui è stato tratto.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

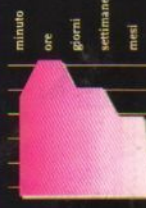
VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

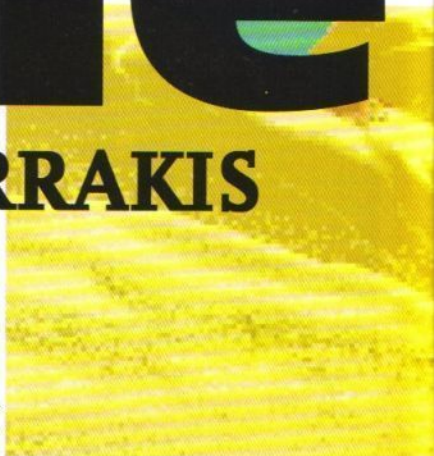
SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grand

Alien Breed Special Edition '92	*Team 17*
Amazon - Guardians of Eden	*US Gold*
Campaign	*Empire*
Castles II	*Electronic Arts*
Combat Classics	*Empire*
David Leadbetter's Golf	*MicroProse*
Dune 2	*Virgin*
Forge of Virtue	*Origin*
Formula 1 Grand Prix	*MicroProse*
Gobliins 2	*Coktel Vision*
Humans	*Mirage*
Inca	*Coktel Vision*
Indiana Jones IV - v. Italiana	*Lucasarts*
Jet Fighter 2 Adv.Missions	*Velocity*
Legends of Valour	*US Gold*
M&M - Clouds of Xeen	*New World Computing*
MC Kids	*Virgin*
Motorhead	*Virgin*
Nigel Mansell's W. Champ.	*Gremlin*
Nippon Safes Inc.	Dynabyte/Euclidea
No Second Prize	*Thalion*
Pool	*Virgin*
Populous II - The Challenge Game	*Electronic Arts*
Reach for the Skies	*Rowan/Virgin*
Rex Nebular	*MicroProse*
Risky Woods	*Electronic Arts*
Road Rash	*Electronic Arts*
Sensible Soccer 1.1	*Renegade*
Shadoworlds	*Krisalis*
Waxwork	*Accolade*

http://speccy.altervista.org/

Dune

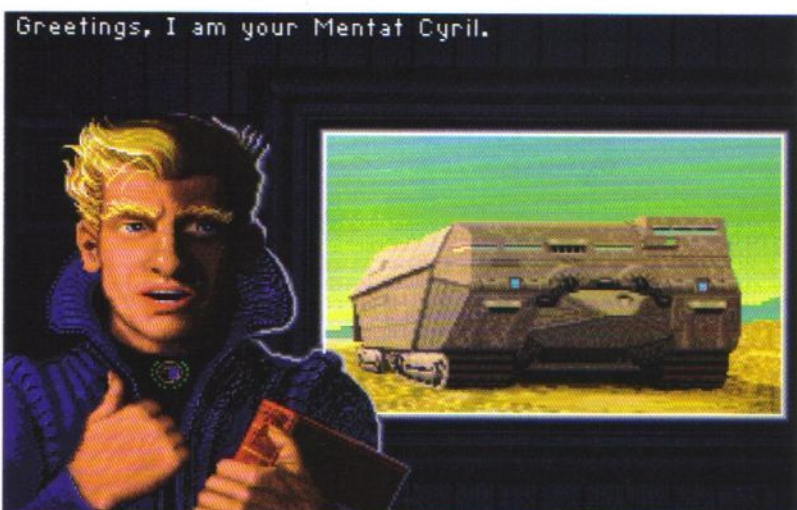
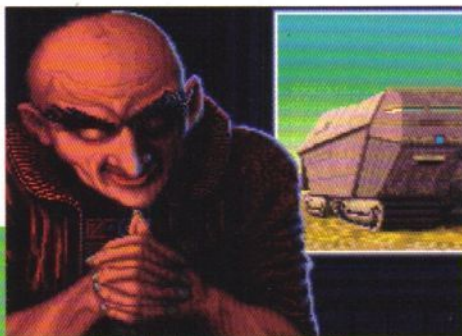
THE BATTLE FOR ARRAKIS

Che importanza può avere un pianeta desertico sperduto nella galassia e popolato da giganteschi e mostruosi vermi? Quali tesori può contenere? Il Melange, signori, la spezia miracolosa che ha doti quasi sovrannaturali, e tocca a voi lottare per impadronirvene.

Il Melange è una spezia che, se raffinata, può cambiare la vita dell'uomo. Rende possibili i viaggi interstellari, prolunga la vita umana anche di centinaia di anni, migliora l'aspetto fisico; è naturale che questa sostanza sia considerata più preziosa dell'oro, e venga addirittura usata come merce di scambio.

È epoca di restaurazione. L'Imperatore Frederick IV, usurpato dal fratello, è riuscito a riguadagnare il trono, ma a quale costo! Debiti per miliardi di unità di spezia, ed i creditori che premono per essere saldati. Non resta che sfruttare intensivamente Arrakis, il pianeta desertico popolato solo dai Fremen e dai Vermi che è il solo luogo nell'universo in cui è possibile raccogliere la spezia.

Il compito viene assegnato a tre diverse Case: gli Atreides, gli Ordos e gli Harkonnen; chi raccoglierà più Melange avrà in cambio il controllo di Arrakis. La cosa chiaramente fa gola a tutti dal momento che chi possiede Arrakis possiede la spezia, e chi possiede la spezia può controllare l'Impero.

Il tutto è tenuto sotto osservazione dal Bene Gesserit e dalle Matres Onorate, preoccupate per la gravità e la pericolosità della situazione.

Greetings, I am your Mentat Cyril.

Il mentat, il nostro fidato (??) consigliere

La scelta della casata influenza la strategia di gioco

Select your House

Atreides Ordos Harkonnen

Il background è spiegato molto efficacemente nell'introduzione, con eccellenti animazioni ed il commento parlato di una narratrice (che a giudicare dalla voce mi piacerebbe conoscere). Anche chi non conosce i romanzi di Dune capirà cosa sta succedendo; ai cultori della saga il manuale, piuttosto completo, offrirà gli spunti per collocare storicamente gli avvenimenti, ricollegandoli alla storia dell'Impero.

LE CASE

Una volta ammirata l'introduzione verremo posti di fronte alla prima scelta: quale Casa scegliere. Ognuna possiede caratteristiche proprie, provenendo da pianeti estremamente eterogenei su cui si sono sviluppate culture molto diverse tra loro. Preferendo una casa ad un'altra effettueremo una scelta sul piano tattico, optando per una politica più o meno aggressiva.

La Casa Atreides ha le sue origini nel pianeta Caladan, con caratteristiche simili alla nostra Terra. Un mondo ricco e prosperoso, avanzato tecnologicamente e culturalmente. Cyril, il Mentat, ovvero l'uomo che ci impartisce gli ordini e ci fornisce informazioni e consigli, ha sempre optato per le vie diplomatiche, di scarsa efficacia su Arrakis, pur senza rinunciare a difendersi dagli attacchi, grazie ad un esercito ben armato, fedele e al massimo dell'operatività.

La Casa Ordos è più ambigua, e il Mentat Ammon dimostra di non essere affidabile, sempre pronto all'inganno e al sabotaggio. La Casa Harkonnen, rappresenta una popolazione crudele e senza regole, tanto che il Mentat Radnor raggiunse la sua posizione uccidendo il suo predecessore. Grande forza militare e nessuno scrupolo.

Il pianeta è diviso in regioni. Inizialmente le Case dispongono di un numero limitato di territori, le regioni libere vengono facilmente occupate. La cosa si fa più difficile quando i territori devono essere conquistati o quando ci si deve difendere da vicini troppo aggressivi.

Le diversità tra le parti in causa aggiungono longevità ed interesse al gioco. Anche se siete riusciti a conquistare il pianeta con una Casa, impresa non facile, soprattutto nelle fasi conclusive, avrete ugualmente lo stimolo per provarci con un'altra. Le strade per raggiungere l'obiettivo sono molteplici e certamente qualcuno vi metterà i bastoni tra le ruote.

Anche chi non conosce i romanzi di Dune avrà modo di capire che cosa sta succedendo

IL GIOCO.

Il campo di gioco è visto dall'alto, con una leggera impostazione prospettica per dare profondità alle infrastrutture e ai mezzi. Inizialmente avrete a disposizione un certo numero di uomini, poche macchine militari ed un cantiere, attorno al quale verrà costruita la vostra base. Sta a voi decidere come impostarla, a seconda degli ordini che vi sono stati impartiti (raccogliere spezia piuttosto che attaccare il nemico o altro ancora), degli avversari che dovete affrontare e delle contingenze.

Le strutture che costruite hanno un costo in crediti (indicati in una finestrella) che, continuando a decurtare dalla disponibilità concessavi dal vostro Mentat, si esauriranno in fretta. L'unico sistema per rimpinguare la casse è la raccolta della spezia.

Sullo schermo tattico, che occupa circa il 70% del monitor, il territorio appare completamente buio, a meno che non vi spostiate con i mezzi a vostra disposizione o con le truppe appiedate. Sulla traccia del vostro passaggio, e per una minima area circostante, il terreno verrà messo in chiaro, consentendoci di distinguere aree rocciose, dune, distese di sabbia o postazioni nemiche. Non conosceremo la locazione della nostra controparte fino a che non andremo a sbatterci contro.

Bisogna anche fare attenzione ai Vermi che, muo-

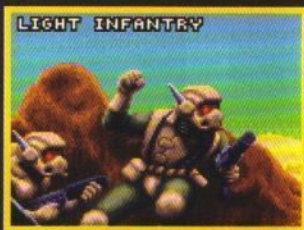
Segue a pagina 56 ➤

confronta & contrasta

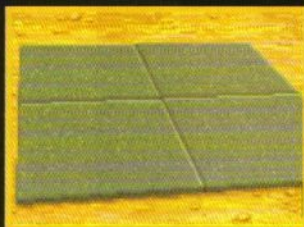
Il K-parametro a cui fare riferimento dovrebbe essere teoricamente *Populous 2*, per il genere azione/strategia, ma effettivamente il gioco si avvicina di più a *Civilization* della Microprose, che però è lo strategico puro per eccellenza. Nessuno dei due mostri sacri è in pericolo, sebbene istituendo una categoria intermedia probabilmente *Dune 2* diverrebbe parametro. Meno avvincente di *Populous*, inarrivabile, e meno rigoroso, ma molto più giocabile di *Civilization*, ha altre carte vincenti nel sonoro e nella cura dei particolari grafici. Se vi piace questo genere è quanto di meglio sia uscito da un anno a questa parte.

Dune II
THE BATTLE FOR ARRAKIS

I primi livelli di *Dune II* hanno una funzione di autoapprendimento, quindi in questo "paginone" parliamo del livello 5 con Casa Ordos, dove il discorso strategico inizia farsi interessante.
La nostra base (in alto a destra) è al massimo dello sviluppo, le installazioni nemiche sono state scoperte ma il primo attacco è stato respinto, pur con gravi danni agli edifici. Le zone nere sono inesplorate. E' importante finalizzare la nostra strategia all'adempimento del compito assegnatoci dal Mentat, senza perdere tempo girovagando senza meta.

D2-I-05 - aviotrasporto - gli harvester possono essere aviotrasportati per velocizzare le operazioni. Accorgimento molto utile nei livelli più avanzati, quando le richieste monetarie della vostra base saranno perticolarmente esose.

14 - Truppe appiedate - lente, poco efficaci e molto vulnerabili.

18 - Lanciamissili - Una delle insidie maggiori

5 - Torre - sui muri è una valida difesa per le installazioni

1- Cemento - è la base su cui costruire tutte le installazioni.

6 - Caserma - sforna soldati freschi freschi.

7 - Muro - leggero ostacolo per gli assalti del nemico

15 - Mezzo leggero - in cerca di campi di spezia

10 - Raffineria - il Melange deve essere raffinato per essere convertito in crediti; quando si eccede la capienza della raffineria é consigliabile l'aggiunta di un silo.

17 - Harvester - L'apporto di spezia é fondamentale per garantire il mantenimento degli impianti e la costruzione di nuovi mezzi e infrastrutture. Questi mezzi separano il Melange dalla sabbia e lo trasportano alle raffinerie.

8 - Industria leggera - produzione di mezzi leggeri e veloci adatti al patugliamento o all'esplorazione.

Il cantiere è il cuore della base, da difendere a tutti i costi. Se venisse distrutto non potremmo costruire ulteriori installazioni.

4 - Industria pesante - Vengono costruiti carri e mezzi d'assalto corazzati.

11 - Centrali elettriche eoliche - Senza energia non può funzionare nulla, infatti le centrali sono la prima parte di base che possiamo (e dobbiamo) costruire. La sabbia può danneggiarle e richiedono frequenti manutenzioni.

2 - Industria hi-tech - per la produzione di mezzi aerei ad alta tecnologia

16 - Carro - potente ma lento e pesante

13 - Cargo - trasporta velocemente gli harvester

9 - Radar - tiene sotto controllo l'area circostante la base, le zone scoperte, le unità remote e quelle nemiche.

http://speccy.altervista.org/

vendosi velocemente (56 Km/h) nel sottosuolo desertico armati di grande appetito, possono fare un solo boccone delle nostre unità. Il terreno di gioco dovrà quindi essere esplorato in cerca di campi di Melange dove alcuni mezzi particolari separeranno la spezia dalla sabbia. A seconda del numero di raffinerie costruite avremo un apporto costante più o meno elevato di crediti, sempre che qualcuno non attacchi le macchine proprio quando sono a pieno carico.

Disponendo di fondi il numero di infrastrutture che è possibile costruire è piuttosto notevole: centrali elettriche ad energia eolica, radar (che ci consentono di tenere sotto controllo i paraggi e le unità remote), fortificazioni, caserme, industrie leggere, pesanti, ad alta tecnologia, officine e chi più ne ha più ne metta. Esistono evidentemente delle priorità nei lavori; ad esempio, come è logico, non ci è concesso di costruire nulla se non esiste una fonte di energia. Alcuni edifici divengono disponibili solo con il procedere del gioco, come i centri di ricerca o gli astroporti; altri non possono essere costruiti, come i palazzi che vengono concessi come riconoscimento ai giocatori che si sono comportati con particolare valore. Non dimentichiamo le fortificazioni, che offrono una certa tranquillità pur senza essere inviolabili: possono essere armate con torrette di varia efficacia.

Sebbene sia piuttosto complesso le difficoltà non influiscono sulla giocabilità grazie alla gradualità dell'approccio

Per quanto riguarda le installazioni nemiche abbiamo due possibilità: distruggerle senza remore (per la filosofia "ogni ostaggio vivo è un cadavere perso") oppure catturarle (per la filosofia "la spezia del nemico è sempre la più arancione").

Le industrie possono produrre diversi tipi di mezzi, con differenti costi ed impiego di tempo e risorse; grazie ai centri ricerche sarà possibile aggiornare gli armamenti, rendendo più moderno ed efficiente l'esercito.

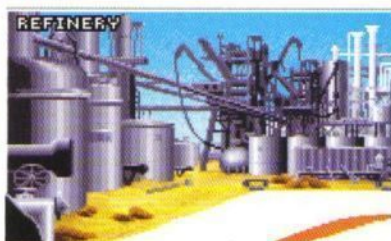
Se si è in possesso di un astroporto è possibile entrare in contatto con il CHOAM, un'associazione di mercanti intergalattici che sarà ben felice di raccogliere le nostre ordinazioni di (allettante) materiale militare, in cambio di una congrua elargizione di crediti.

Ogni Casa dispone di armi o forze particolari nel proprio arsenale, in linea con la propria impostazione politica: potrebbero essere sabotatori piuttosto che congegni tecnologicamente all'avanguardia o dall'enorme potenza distruttiva.

Infine nella sabbia potremo incontrare delle collinette che possono nascondere di tutto, dalla spezia a mezzi abbandonati di cui possiamo impadronirci oppure insidie mortali. Sta a noi decidere l'approccio e sperare che sia quello giusto.

Una volta raggiunto l'obiettivo affidatoci dal nostro Mentat ci sarà un "debriefing" e passeremo ad uno schermo tattico: qui potremo pianificare le mosse future. Compiuto anche questo passo entreremo nella fase successiva: nuovo briefing, nuova sessione di gioco vero e proprio e così via sino alla conquista del pianeta.

Le nostre installazioni. Lo spirito é quello di "Sim City" con missili e carri armati

Un avamposto, nucleo di una futura base

Le raffinerie generano spezie e quindi denaro, ma sono vulnerabili

No, non è uno dei premi in palio (brutti sciovinisti, i fulmini vi incereriranno la milza!) ma una delle ottime schermate che illustrano il background

TIRIAMO LE SOMME

Il gioco è veramente notevole sotto tutti gli aspetti. Sebbene sia piuttosto complesso (la mia descrizione non può essere completa per motivi di spazio), le difficoltà non influiscono sulla giocabilità grazie alla gradualità dell'approccio con le varie funzioni e all'immediatezza dell'interfaccia utente. Una volta che avrete familiarizzato con gli aspetti fondamentali il resto verrà da sé, senza ansie o ore di studio dei manuali.

Il mouse è la chiave dell'interfaccia utente, consentendoci di gestire in modo intuitivo i mezzi e le funzioni, grazie anche ad una serie di pulsanti software su schermo autoesplicativi. Molto avvantaggiati i possessori di schede sonore, grazie alle fondamentali comunicazioni vocali che ci tengono informati con brevi ma precisi messaggi sulla situazione dei mezzi e delle installazioni anche se non sono visualizzati sullo schermo.

HERBERT E ASIMOV

Tra i molti grandi scrittori della letteratura fantascientifica moderna, due sono conosciuti per le interminabili ma avvincenti saghe, o meglio cicli di romanzi: Isaac Asimov e Frank Herbert. Il primo per la celeberrima "Fondazione", articolata in sei volumi ed inserita in un continuum con il ciclo dei Robot a formare una sorta di compendio dell'Impero Galattico; un totale di quattordici volumi (7 milioni e mezzo di battute) imperdibili per gli appassionati della science fiction. Il secondo per la saga di Dune, una serie di nove volumi che tratta temi simili a quelli asimoviani - la crescita di un impero galattico, il suo crollo e la rifondazione - ambientando il tutto in un pianeta desertico.

Ciò che accomuna i due scrittori è la notevole cultura scientifica, che si rispecchia nella precisione e nella rigorosità dei particolari. Per farvi un esempio Herbert iniziò a concepire *Dune* alla fine degli anni cinquanta, quando entrò a far parte di un team di studiosi incaricati di elaborare un progetto per la bonifica e l'utilizzo delle zone desertiche statunitensi. Le esperienze fatte, unite a buone conoscenze di ecologia, antropologia e psicologia, nonché alle capacità letterarie maturate grazie alla carriera di reporter, consentirono all'autore di descrivere il pianeta Dune (in seguito Rakis o Arrakis) nei più piccoli particolari, e di elaborarne profonde trasformazioni. Il mondo di deserti verrà infatti sistematicamente trasformato (guarda caso) in un pianeta verde, ricco di acqua, ad opera di Leto II, l'Imperatore Dio, per poi tornare una desolata distesa di sabbia e roccia dopo la decadenza del tiranno e la totale distruzione dell'Impero.

Il gioco è ambientato nel periodo della rifondazione, quando le Matres Onorate, provenienti da una razza aliena, vogliono ristabilire il ciclo dei deserti, dei vermi giganti e quindi della spezia, vista come strumento per ristabilire l'ordine galattico.

Uno dei temi più cari ad Herbert sono i sotterfugi, i tradimenti, gli intrighi di palazzo che si intrecciano nella trama rendendo a volte addirittura difficoltosa la lettura.

L'autore vanta vere e proprie schiere di fedeli lettori che, quando il loro idolo ebbe il cattivo gusto di passare a miglior vita, caddero in una profonda depressione. Non tanto per la morte di Herbert, quanto piuttosto per l'abitudine dello scrittore di lasciare nei romanzi i finali aperti, di evitare la parola fine per avere la possibilità di scrivere il capitolo successivo. Non sapremo mai quali altre avventure avesse ancora in serbo per noi il prolifico autore!

• Sonoro eccellente
• Coinvolgimento e giocabilità ai massimi livelli
• Grafica curata
• Buona immediatezza

• Giocando 8 ore al giorno finisce troppo presto

Generalmente non mi faccio prendere dall'entusiasmo per un gioco, ma vi assicuro che per staccarmi da questo programma ho dovuto fare violenza su me stesso. La dinamica di gioco è incredibilmente coinvolgente - molto vicina a capolavori come *Sim City* e *Populous II* - e complessa pur senza essere macchinosa. Progressiva e magistralmente calibrata la difficoltà. Lo finirete in fretta semplicemente perché ci giocherete molto. Il commento musicale è piacevole e la sintesi vocale non è solo coreografica ma ha anche delle ragioni funzionali. Infine la grafica: curata e ben disegnata negli sprite più grandi, sempre leggibile negli sprite più piccoli (dove è più difficile lavorare a causa delle dimensioni dei pixel).
I miei complimenti ai Westwood Studios. Continuate così.

Versione PC

I miei complimenti ai Westwood Studios. Il gioco è "solo" su quattro dischi ad alta densità, eppure possiamo assistere a veri e propri miracoli audiovisivi, a partire dalla presentazione. Pieno supporto alla memoria estesa e a tutte le schede sonore, mirabilmente sfruttate, come nel caso della mia SoundBlaster Pro. Bella la grafica, dove anche gli sprite più piccoli sono ben definiti e leggibili. Il gioco per essere apprezzato nella sua completezza richiede almeno due Mb di RAM ed una macchina piuttosto veloce quando sono molti gli oggetti da spostare e gestire (il 286 talvolta arranca pur mantenendo una certa giocabilità).

I mitici vermoni

Il coinvolgimento è totale, la mente è costantemente occupata ad affrontare in contemporanea situazioni molto diverse, dovendo gestire le singole unità, il supporto di rinforzi, la perfetta efficienza degli impianti che sono soggetti a frequenti guasti.

La strategia e l'azione si combinano in rara armonia, rendendo inscindibile l'una dall'altra, secondo una formula che ricorda, anche se con modalità diverse, il mitico *Populous II*. In particolare, mi ha colpito il fatto che una volta concluso un livello dove abbiamo costruito, combattuto, dove magari ce la siamo cavata per il rotto della cuffia, e iniziamo il livello successivo dove tutto è da rifare, la sensazione di spossatezza è la stessa che si ha con il celebre simulatore di divinità. Impeccabili i particolari tecnici, a partire dal codice del programma, che mantiene una buona velocità di esecuzione anche su macchine che veloci non sono.

La grafica non ha sbavature e gli artisti del team hanno saputo fare miracoli nel disegnare sprite minuscoli ma sempre perfettamente riconoscibili. Notevoli anche le schermate statiche, per non parlare delle animazioni che incontriamo sia nell'introduzione che negli occasionali intermezzi tra una missione e l'altra.

L'audio è eccezionale, sia per la qualità e la pulizia dei campionamenti, che per la scelta di melodie che variano a seconda della situazione e contribuiscono a coinvolgere ancora maggiormente, come se ce ne fosse veramente bisogno, il giocatore. Completo l'elenco delle schede sonore supportate dal programma e sfruttate a dovere. Di buona fattura anche la manualistica, completa e piacevolmente impaginata, coadiuvata anche da una specie di colorato help in linea, in forma di memorandum, ad opera del nostro Mentat. Un gioiellino informatico che mi ha veramente entusiasmato, nonostante avessi qualche riserva dovuta a una mia avversione innata nei confronti dei titoli tratti da film o romanzi. Qui *Dune* è solo un pretesto, fornisce il background, ma il resto è tutto originale e senza forzature.

Il vostro albero di Natale si sentirà nudo senza questo gioco.

Alessandro Cattelan

Unità militari... no, non è *Desert Storm*

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - 051/347736
051/343362 Fax 051/344906

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità e al servizio
alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
alla ricerca della disponibilità
alla ricerca delle riparazioni veloci
alla ricerca di consulenza qualificata
alla ricerca di novità in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoristica per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di consoles e cartdriges!!!!

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3",5 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda vga 800x600 testato e garantito per 12 mesi **LIT. 1.285.000 !!!**

INOLTRE

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA

AMIGA 500 E PLUS

512Kb no clock L.65.000
512Kb + clock L.78.000

512Kb esp 2Mb+clock L.95.000

1Mb per A500 plus L.150.000
1,5Mb int.exp a 4Mb+clock L.259.000
2 Mb int.exp a 4Mb+clock L.299.000
2,5Mb int.exp a 4Mb+clock L.339.000
3Mb int.exp a 4Mb+clock L.379.000
4Mb int. con clock L.459.000
6Mb int. con clock NOVITA L.843.000
8Mb SUPRA esterna passante L.999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb L.340.000
4Mb espandibile a 8Mb L.500.000
8Mb L.799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns L. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMAN, CANON, KODAK accessoristica specialiwùzzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, software grafico professionale. Richiedete il nostro caralogo **GRATUITO!**

PREZZI IVA INCLUSA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

APERTI DALLE 9 ALLE 19:30 ORARIO CONTINUATO

VXL 30 25 MHZ PER A500 E 2000 LIT. 660.000

VXL 30 40 MHZ PER A500 E 2000 CON COPROCESSORE MATEMATICO 68882LIT. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

AMIGA 2000 L. 1.049.000
Amiga 3000 25/52 L.2.900.000
Amiga 4000 25/100 L.3.950.000

Personal Computer con:
Mouse, Dos & Windows originali
£. 1.285.000

HARD DISKS

INTERNI PER A500/A2000 - NOVIA -

Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes .... Lit. 499.000
40 Megabytes .... Lit. 699.000
60 Megabytes .... Lit. 1.199.000
85 Megabytes .... Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000 NOVIA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz già incorporato!!!!

20 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 899.000
40 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.099.000
60 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.539.000
85 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI: elettronico che permette di riconoscere automaticamen-te il primodrive esterno cone DFO: nessuna saldatura!!!!

52 Megabytes .... Lit. 849.000
105 Megabytes .... Lit. 1.259.000
120 Megabytes .... Lit. 1.379.000
240 Megabytes .... Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16 Mhz già incorporato!!!!

52 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.239.000
105 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.649.000
120 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.769.000
240 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb ... Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb .... Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb .... Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb .... Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb .... Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb ... Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb ... Lit. 1.539.000

COME ORDINARE:

telefono: 051-343.504, 051-343.362
nuova linea: 051-347.736, fax 051-344.906
posta: COMPUTER ONE, VIA VELA 12/2, BOLOGNA

SPEDIZIONI :
Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
Corriere (pagamento anticipato): a forfait: Lit. 40.000

http://speccy.altervista.org/

COMPUTER ONE E'...SCUOLA E LAVORO ...E' GIOCO E DIVERTIMENTO

80286/20 Mhz, 1Mb di Ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT BUS, FDD 3,5" 1,44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 800x600 Hard Disk 40 Mb, Tastiera Estesa Italiana, Monitor Monocromatico VGA

Lit. 949.000+iva

Per Monitor 1024x768. 28 Dp Colore 14" aggiungere

Lit. 270.000+iva

In omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin

DOVE QUALITA' DISPONIBILITA' PREZZO E CORTESIA NON MANCANO MAI!

80386/25 Mhz, 2Mb di Ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 800x600 Hard Disk 80 Mb, Tastiera Estesa Italiana, Monitor Colore 14" 1024x768,28 Dp

Lit 1.399.000+iva

In Omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin.

80386/33 Mhz, 64Kb Cache, 2Mb di Ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game. Controller AT-BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 800x600 Hard Disk 80Mb, Tastiera Estesa ITA, Monitor Colore 1024x768,28 Dp.

Lit. 1.490.00+iva

In Omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin

80386/40 Mhz, 128Kb Cache, 2Mb di Ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT-BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 800x600 Hard Disk 80Mb, Tastiera Estesa ITA, Monitor Colore 1024x768,28Dp.

Lit. 1.590.000+iva

In Omaggio Mouser a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin.

80486/33 Mhz, 64 Kb Cache, 4Mb di ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT-BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 1280x10241Mb, Hard Disk 120 Mb, Tastiera Estesa ITA, MONITOR COLORE 1024x768,28Dp

Lit. 2.450.000+iva

In Omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin

VASTA DISPONIBILITA' CONSOLLE VIDEO GAMES

80486/50 Mhz, 64Kb Cache, 4Mb di ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT-BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 1280x1024 1 Mb, Hard Disk 120Mb, Tastiera Estesa ITA, MONITOR COLORE 1024x768,28 Dp.

Lit. 2.950.000+iva

In Omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin.

OFFERTA ROCHARD PER AMIGA

ROCHARD + HD 40MB £ 790.000
ROCHARD + HD 80MB £ 890.000
ROCHARD + HD 170MB £ 1.040.000

OFFERTA GVP

HD SERIE II PER A500-52MB

£ 899.000

COME ORDINARE: telefono 051-343.504 051-343.362 — nuova linea 051-347.736 fax 051-344.906 — posta COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 BOLOGNA

SPEDIZIONI :
Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
Corriere (pagamento anticipato): a forfait Lit. 40.000

LINEA DIRETTA ORDINI 085-692569

La professionalità di chi fa solo vendita per corrispondenza

LINEA AMIGA

COMPUTERS:

Amiga 600 garanzia Commodore Italia	L. 520.000
Amiga 600 garanzia Commodore Italia - HD 40MB	L. 850.000
Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	L. 990.000
Amiga 3000 garanzia Commodore Italia 25 MHZ - HD 52 MB	L. 2.800.000
Amiga 3000 garanzia Commodore Italia 25 MHZ - HD 105 MB	L. 3.200.000

ESPANSIONI:

Espansione 512kb interna per A500	L. 49.000
Espansione 1MB interna per A500 +	L. 79.000
Espansione 2MB interna per A500	L. 190.000
Espansione 4MB interna per A500	L. 380.000
1MB RAM ZIP	L. 100.000
1MB SIMM	L. 80.000

AMIGA 1200
AMIGA 4000

come sempre ai prezzi migliori.

HARD DISKS:

HD Controller SCSI-2 espandibile a 8MB per A2000	L. 240.000
HD QUANTUM 43 MB SCSI-2 esterno espandibile a 8MB per A500	L. 540.000
HD QUANTUM 85 MB SCSI-2 esterno espandibile a 8MB per A500	L. 720.000
HD QUANTUM 120 MB SCSI-2 esterno espandibile a 8MB per A500	L. 540.000

SCHEDE ACCELERATRICI:

68020+68882 a 25MHZ interna per A500, A500+, A2000		L. 340.000
68030+68882 a 25MHZ interna per A500, A500+, A2000 con 1MB RAM		L. 790.000
68030+68882 a 25MHZ interna per A2000 con HD Controller		L. 990.000
68040 a 28MHZ interna per A2000 con HD Controller	25 MIPS	L. 1.490.000
68040 a 28MHZ esterna per A500 con HD Controller	25 MIPS	L. 1.590.000

LINEA PC

SOUND BLASTER PRO	L. 280.000
VIDEO BLASTER	L. 590.000
MODEM 14400 BAUD	L. 600.000
MONITOR PHILIPS BRILLIANT	L. 560.000
STAMPANTE STAR LC-20	L. 350.000
MOTHER BOARD 386/40 MHZ	L. 400.000
MOTHER BOARD 486 DX 33 MHZ	L. 990.000
MOTHER BOARD 486 DX 50 MHZ	L. 1.190.000
VGA TSENG ET4032 32.000 COLORI	L. 190.000

SUNSET 386 L.2. 390.000
CASE DESKTOP, 386 DX 40 MHz con 128 Kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, DRIVE 1.44 Mb, HARD DIISK 120 Mb, VGA 1 Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 486 L. 2.990.000
CASE DESKTOP, 486 DX 33 MHz con 256 Kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, DRIVE 1.44 Mb, HARD DIISK 120 Mb, VGA 1 Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 2486 L. 3.490.000
CASE DESKTOP, 486 DX 50 MHz con 256 Kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, DRIVE 1.44 Mb, HARD DIISK 210 Mb, VGA 1 Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

E MOLTISSIMI ALTRI ACCESSORI

DISPONIBILI SU RICHIESTA TUTTE LE CONFIGURAZIONI

PESCARA Via Luisa D'Annunzio 9 - Telefono 085/692569 - 085/692942
EVASIONE ORDINI IN 12 ORE - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

CENTRAL CITY BBS 085-60328 24 HOURS 085-692569 7PM-9AM

PUBBLICO DOMINIO, TELECOMUNICAZIONE, DEMO, GRAFICA, ANIMAZIONI, GIF, TGA, MODULI, ASSISTENZA HARDWARE, PREZZI

INCA

In un certo senso certi aspetti del mondo dei videogiochi ricordano un po' il campionato di calcio. Nel senso che dopo anni luce di conferenze, dibattiti, incontri con il moderatore, opinioni a confronto & co. ogni tanto succede veramente qualcosa. È il caso dei famigerati giochi su CD e di *Inca*, uno dei primi esemplari pensati appositamente per questo supporto, qui nella sua incarnazione su disco fisso...

I demo di *Inca* sono in giro ormai da diverso tempo, e in più di una redazione le mascelle sono cadute e gli occhi si sono spalancati davanti al puro splendore grafico e sonoro del primo gioco della Coktel Vision pensato espressamente per CD. Come all'epoca dei due *Wing Commander*, si è compreso di trovarsi di fronte al primo prodotto di una nuova dimensione tecnologica - un passo in avanti strategico - i cui effetti si sarebbero presto riflessi su tutto il mondo dei videogiochi, come onde che si dipartono dal centro di uno stagno.

L'interrogativo, naturalmente, era: quanto, a tanta fantasmagoria tecnologica, sarebbe corrisposta una giocabilità adeguata? Sotto questo aspetto i giochi sono simili ai film: esistono vari "dipartimenti" tra i quali occorre distribuire il denaro a disposizione e il patrimonio umano di lavoro, tempo e idee. In un gioco pensato e progettato appositamente per sfruttare le nuove frontiere tecnologiche del CD esiste il serio pericolo che quello a soffrirne maggiormente sia lo "sfortunato" dipartimento della giocabilità.

Inca è un gioco che colpisce i sensi fin dalle prime battute. La grafica è in MCGA 320 x 200, ma i 256 colori su schermo disponibili sono stati sfruttati senza risparmio e una risoluzione grafica solo apparentemente "bassa" ha permesso ai programmatori di implementare uno scrolling dello schermo davvero notevole per un PC. Per la sequenza iniziale sono state scelte tonalità di colore calde, ed in alcuni momenti si ha veramente l'impressione di essere immersi nella morbida radianza del sole andino. Una voce digitalizzata racconta il prologo della vicenda - in lingua andina Quechua (fortunatamente ci sono i sottotitoli)!

L'astronave si tuffa nel cuore del pianeta...

L'accompagnamento musicale è assolutamente fantastico, non solo per la qualità artistica della musica in sé ma anche per la purezza con cui è stata implementata. Raramente ho visto le potenzialità della Sound Blaster sfruttate così bene, anche in giochi "blasonati" come lo stesso *Wing Commander 2*. Personalmente pensavo che il sonoro della Sound Blaster non potesse comunque mai competere con quello dell'Amiga, nonostante gli undici canali contro i quattro del concorrente. Ma ascoltando l'accompagnamento di *Inca* mi sono accorto che anche in questo caso tutto dipende dall'abilità del programmatore, ed i programmatori di *Inca* sotto questo aspetto meritano tanto di cappello.

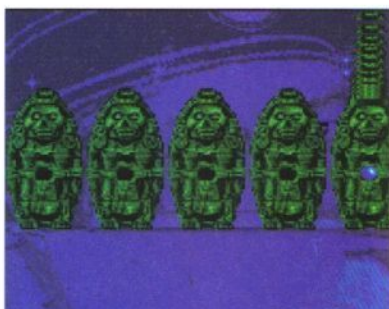
La trama: essenzialmente il giocatore veste i panni (o meglio la pelle dorata) di El Dorado, l'entità semidivina della mitologia incaica. I poteri segreti degli Inca sono celati da qualche parte nello spazio-tempo, nascosti alla furia dei conquistadores dal saggio Huayna Capac.

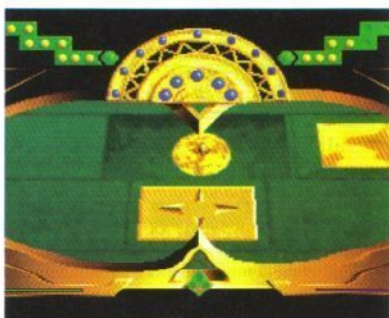
La profezia narra che un giorno El Dorado tornerà e con la guida dello spirito di Huayna ritroverà questi perduti poteri... evento che segnerà la rinascita del grande impero.
Non occorre essere laureati in videogiochi per indovinare quale sarà la nostra missione. Ci risvegliamo dopo un sonno secolare in quella che sembra una tomba inca, ma che è in realtà un gigantesco tempio fluttuante nello spazio con tanto di lettore di CD incorporato (una serie di icone su schermo permettono di selezionare il tema musicale, di metterlo in pausa e di farlo ripartire).

Alcune raccomandazioni dell'ultimo minuto da parte di Huayna ed eccoci ai comandi del Tumi, un incrocio tra il Millenium Falcon e un simbolo religioso andino capace di volare nello spazio. Il primo obiettivo è un planetoide roccioso nel cuore del quale è custodito il segreto del primo potere degli Inca.

Le sequenze "cinematografiche" che legano i vari momenti dell'avventura sono della stessa qualità osservata fin'ora. L'animazione dell'astronave che decolla e sorvola il tempio fluttuante nel vuoto supera le sequenze analoghe di *Wing Commander*. Non solo è molto fluida anche sulle macchine meno veloci, ma è piena di tocchi strabilianti come il riflettersi della parte inferiore della navicella sulla superficie levigata del tempio.
L'avvicinamento al pianeta è ostacolato dal tradizionale campo di asteroidi, ed è a questo punto che il giocatore ha per la prima volta la possibilità di prendere in mano la partita. Un tasto del mouse accelera, l'altro spara. Il cursore funziona sia da mirino sia da indicatore di direzione, e lo scopo è naturalmente arrivare sul pianeta senza perdere l'astronave.

La situazione non è molto diversa da quella analoga di *Wing Commander* (OK, ho già capito quale sarà il "Confronta & Contrasta", NdR) e richiede solo un minimo di concentrazione e di riflessi. Arrivati sul pianeta il Tumi si tuffa in un canalone dalle pareti che sembrano sculture di arte moderna (non ci sono premi per chi indovina la fonte di ispirazione). Qui scopriamo di essere

Azione nella città perduta. Non lasciatevi ingannare dalle apparenze, il gioco a cui *Inca* si ispira è il mitico *Star Wars*.

La sequenza animata della perdita di una vita. Man mano che vi uccidono il personaggio queste statuette si dissolvono.

Il sistema di automapping sembra scolpito su pietra - solo uno dei particolari che testimonia la cura grafica del gioco.

Visioni alla *Ultima Underworld* all'interno della città perduta. Potete aprire le porte semplicemente cliccando sul pulsante del mouse.

Confronta & contrasta

Inca **può essere tranquillamente confrontato con *Wing Commander* e *Wing Commander II*, per alcuni aspetti della sua giocabilità ma soprattutto per ciò che il gioco rappresenta all'interno del moderno panorama dei videogiochi. In questi tre giochi la giocabilità è stata sacrificata a favore della qualità grafica e sonora. Anche in *Inca* sono state impiegate tecniche "cinematografiche" (montaggio tra inquadrature e campi differenti, movimenti di macchina, ecc...) e l'insieme scorre con grande naturalezza. Personalmente sono stato più coinvolto dalla trama di *Wing Commander 2* (un elemento che molti recensori hanno sottovalutato) e complessivamente ho apprezzato di più i titoli della Origin, ma sul piano strettamente tecnologico *Inca* riesce ad essere una spanna sopra ai concorrenti. Chissà se *Strike Commander*...**

Caccia imperiali a ore 4! Ehm, non è proprio lo stesso posto ma l'azione è altrettanto frenetica.

L'arrivo nella città. La sequenza dura solo due secondi. Guardate con che cura è stata realizzata!

La stessa scena vista dall'esterno. Peccato che queste viste siano fisse e non selezionabili.

L'avventura tra gli asteroidi. La sequenza è identica a *Wing Commander*, ma la difficoltà è leggermente inferiore.

stati preceduti da alcuni concorrenti (discendenti dei conquistadores?) che con le loro agili navicelle già stanno sfrecciando verso la fine del canalone dove si apre il tunnel che conduce nelle profondità del pianeta. L'obiettivo è di eliminare tutte le navicelle prima che raggiungano la meta. Le pareti del canalone sfrecciano rapidissime e la sensazione di velocità e frenesia è notevole.

Purtroppo però non è stata implementata l'opzione di perdere una vita ogni volta che si tocca una delle pareti o il fondo della trincea - opzione che avrebbe reso questa sequenza ancora più emozionante, anche se più difficile. Non è infatti un impresa disperata arrivare alla fine vittoriosi: io ci sono sempre riuscito, anche al primo colpo, senza particolari patemi.

Scesi nel cuore del planetoide scopriamo che un'intera città è stata scavata nelle sue viscere. Davanti ai portali della città ci attende il primo rompicapo: lo spirito di Huayana dice che non sarà possibile entrare fino a quando le gemme sacre non saranno restituite, ed in effetti nel pavimento ci sono tre concavità niente affatto misteriose, ma dove queste gemme siano nascoste non si sa.

È questo il primo rompicapo proposto dal gioco. La struttura di queste sezioni non è molto diversa dalle vecchie avventure della Icom Simulations stile *Uninvited* e *Deja Vu*: occorre usare l'oggetto giusto sul posto giusto, e cliccare nel posto giusto al momento giusto. Tutto (oggetti, locazioni ecc...) è già contenuto nello schermo, e l'unico problema è determinare l'ordine logico con il quale svolgere le diverse azioni. Ciò non significa che la sezione sia facile da risolvere. Questa, per esempio, mi ha tenuto bloccato per venti minuti, ma solo perché avevo trascurato una cosa banale. All'interno scopriamo che nonostante i nostri sforzi qualcuno è riuscito a precederci.

È l'occasione per una frenetica sezione arcade nella quale ci muoviamo in corridoi dall'architettura aliena ma dalla grafica simile a *Ultima Underworld*. Immagini digitalizzate di attori ci assalgono a colpi di blaster sbucando da dietro i pilastri. Se siamo abili possiamo intercettare le loro scariche con il fuoco della nostra arma, evitando di essere colpiti. Con un po' di fortuna raggiungiamo una vasta area piena di trucchi alla Indiana Jones e di riferimenti a vari simboli religiosi della mitologia andina (dalla pannocchia dorata, a specie di grembiuli intrecciati che nemmeno la vasta cultura enciclopedica del vostro recensore è riuscita a identificare). Oltre questa sezione di rompicapo non molto complessi ci attende (forse) l'agognato premio. E siamo solo all'inizio.

Cosa dire? *Inca* è indubbiamente un'esperienza, e non solo audiovisiva. Durante tutto il gioco si respira un'atmosfera peculiare, molto azzeccata, che ricorda le storie migliori di un certo "detective dell'impossibile". La trama è coinvolgente e, pur unendo situazioni non certamente originali a quello che fondamentalmente è un mix di idee prese da vari generi, riesce ad essere abbastanza innovativa senza cadere nelle assurdità del gioco "alternativo a tutti i costi".

Inizia l'avventura. Il Millenium Fal... la mistica astronave inca si lancia nel cosmo.

La grossa palla al piede è, però, la giocabilità. Non che questa sia assente o poco azzeccata. Al contrario, le varie sequenze sono veloci e divertenti, e nessuna è troppo difficile da completare. Il problema è che, se ridotto ai minimi termini, *Inca* non propone nulla di veramente innovativo sul piano del gioco. Per ogni sequenza è possibile citare un titolo basato sulla stessa struttura di gioco (e si parla di titoli come il coin-op *Star Wars* dell'Atari targato 1983). Inoltre queste strutture sono piuttosto esili: punta e spara durante le scene d'azione, scopri la prossima mossa dal limitato parco di quelle a disposizione per i puzzle. Personalmente non mi sono annoiato, ma come posso non annoiarmi leggendo un romanzo o guardando un film. Il desiderio di andare avanti è molto forte, soprattutto per scoprire quali altre meraviglie tecniche i programmatori sono riusciti ad inventare. Questo non è sufficiente, però, per un prodotto che si presenta come "gioco". Per questa ragione *Inca* si merita al 100% i suoi bollini "K-Grafica" e "K-Sonoro", ma non quello di "K-Gioco".

Vincenzo Beretta

http://speccy.altervista.org/

Dicembre aperti tutti i giorni, domeniche comprese. I prezzi possono variare secondo l'andamento della valuta estera.

NEWEL® srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

SUPERBACKUP L. 69.000

DISPOSITIVO HARDWARE PRODOTTO NEGLI USA. FINAL MENTE DISPONIBILE ANCHE IN ITALIA CONSENTE DI EFFETUARE COPIE DI SICUREZZA DEL 99% DEL SOFTWARE (AD USO STRETTAMENTE PERSONALE) ANCHE DEI PROGRAMMI IMPOSSIBILI; TANTISSIME POSSIBILITÀ E PARAMETRI D'USO, ISTRUZIONI IN ITALIANO. RICORDA AVERE CLONEMACHINE A PORTATA DI MANO PUO ESSERE COMODO.

TURBO HARD DISK AMIGA

TUTTA LA GAMMA SPEEDY-HARD PER AMIGA 500 E 500 PLUS; ULTRACOMPATTI CON ALIMENTATORE INCORPORATO, CON HARD DISK DA 40MB A 120 MB, POSSIBILITÀ ESPANSIONE RAM A 2-4-8MB AD UN COSTO MOLTO CONTENUTO; DAI POTENZA AL TUO AMIGA.

HARD DISK 0MB SPEEDY-HARD L. 449.000
HARD DISK 42MB SPEEDY-HARD L. 749.000
HARD DISK 120MB SPEEDY-HARD L. 949.000
RAM Card 2Mb per SPEEDY-HARD L. 149.000

AMIGA SUPER ACTION REPLAY III

PER AMIGA 500 L. 149.000
PER AMIGA 2000 L. 169.000

NUOVA, LA PIU COMPLETA, RIVOLUZIONARIA CARTUCCIA MULTIFUNZIONE, CON FUNZIONE FREZEE CHE PERMETTE DI SPROTEGGERE LA MAGGIOR PARTE DEI PROGRAMMI IN COMMERCIO (CONSENTE COSI DI CREARE COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE). POTETE CREARE GIOCHI TRAINER, VITE INFINITE, BACCARE UN'IMMAGINE E STAMPARLA; FUNZIONE MOVIOLA; UN POTENTE VIRUS DETECTOR, SPRITE EDITOR, UN MONITOR L.M. E MOLTISSIME ALTRE FUNZIONI; MANUALE IN ITALIANO.

AMIGA COLOR SCANNER L. 790.000

NUOVO SCANNER DA TAVOLO A COLORI, FINALMENTE UNO SCANNER CON PRESTAZIONI ELEVATISSIME AD UN COSTO CONTENUTO, TRASFERISCE QUALSIASI IMMAGINE, DISEGNO, FOTO, DA CARTA A VIDEO, CON POSSIBILITÀ DI MODIFICARLE CON I VARI PROGRAMMI TIPO DE LUXE PAINT.

ATTENZIONE ! OFFERTA IRRIPETIBILE

VALIDA FINO A ESAURIMENTO SCORTE

ATONCE CLASSIC EMULATORE 286 PER AMIGA 500, 500 PLUS E 2000
a sole L. 249.000

ATONCE PLUS EMULATORE 286 16MHZ TURBO CON COPROCESSORE MATEMATICO OPZIONALE PER AMIGA 500, 500 PLUS E 2000
a sole L. 399.000

ATONCE SONO EMULATORI DOS AL 100%; IMPARA ANCHE TU AD USARE UN PC, TI SERVIRÀ TUTTA LA VITA!
DI SEMPLICISSIMA INSTALLAZIONE IN POCHI MINUTI PUOI TRASFORMARE IL TUO AMIGA IN UN PC 286 RENDENDO COSI APERTO IL TUO SISTEMA AD UN MONDO NUOVO DA WINDOWS E LOTUS A GRAFICA CGA, EGA E VGA. IL TUTTO CON UN CHIARO MANUALE IN ITALIANO. OTTIMO ACQUISTO AD UN PREZZO FANTASTICO!

PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC

VIDEOBLASTER Plus L. 648.000

- DIGITALIZZATRICE VIDEO WINDOWS 3.1 COMPATIBILE
- FORMATI PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF, TARGA
- ACQUISIZIONE 640 X 480 IN 2.000.000 COLORI
- LAVORA IN MODO VGA, SVGA A 256 E 32.767 COLORI!
- AMPLIFICATORE, MIXER STEREO

INTERFACCIA VIDEO L. 148.000

PC VGA > TV scart

NOVITÀ ASSOLUTA PERMETTE DI COLLEGARE UNA QUALSIASI SCHEDA VGA A TUTTI I TELEVISORI CON PRESA SCART! RISPARMIERETE SPAZIO, POTRETE USARE IL PC PIU LIBERAMENTE SENZA PIU PORTARE IN GIRO IL MONITOR E, INOLTRE, POTRETE COLLEGARE UNA TV 28 POLLICI, (UN MONITOR EQUIVALENTE COSTEREBBE 5 MILIONI).

SCHEDE MUSICALI

SOUNDBLASTER PRO COMP. WINDOW 3.1 L. 288.000
MIDI KIT PER SOUNDBLASTER L. 99.000
CASSE STEREO PER SOUNDBLASTER L. 49.000

SOUNDBLASTER PRO MULTI MEDIA KIT
SOUNDBLASTER PRO + INTERFACCIA CD ROM SONY + CD ROM SONY + 3 CD OMAGGIO L. 980.000

OFFERTA
SOUNDBLASTER PRO + MIDI KIT + CASSE STEREO A SOLE L. 399.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

 http://speccy.altervista.org/

NO SECOND PRIZE

Anche voi, come noi, quando sentite parlare di un gioco di corsa motociclistica con grafica a solidi pieni storcete il naso? Ma è bastato un giro di pista a *No Second Prize* per farci cambiare idea.

Dopo le delusioni di giochi di corsa motociclistica come *Team Suzuki* e *Red Zone* ho caricato con un certo scetticismo questo nuovo gioco della Thalion. Se aggiungete che ultimamente questa software house tedesca non ha certo brillato per i giochi a 16-bit, potete immaginare con quale spirito sono salito in sella e ho iniziato a dare gas. Ho provato a fare un giro di pista nel modo allenamento e ho subito avuto una gradita sorpresa. La moto rispondeva bene e ho trovato molto facile e intuitivo guidarla con il mouse. In un gioco di guida questa è sicuramente una cosa importante, se non fondamentale, e il mio "feeling" verso il gioco era già cambiato.

Come tutti i giochi di questo genere, *No Second Prize* ha una serie di circuiti (20 per l'esattezza) scelti tra quelli più o meno noti del motomondiale. Ci si può allenare su una singola pista per familiarizzare col percorso oppure affrontare subito la "stagione" che è divisa in due parti. Nella prima bisogna percorrere 5 giri su 5 circuiti diversi a scelta. Nella seconda invece si percorrono 10 giri su tutti e 20 i circuiti. Tutti i record sono registrati e aggiornati su disco.

(sopra) Una bella curva veloce da fare in pieno. Sesta marcia e 267 km. pronti a sfruttare al massimo la potenza della moto sul prossimo rettilineo.

(sotto) Niente paura, nonostante la piega riuscite a stare in piedi. Però non esagerate perché altrimenti perdete la linea ideale.

Una volta in pista ci si trova subito sulla griglia di partenza: niente sessioni di prova o giri con la pista libera. Se vi aspettavate una simulazione di un campionato mondiale, rimarrete profondamente delusi. L'assurdità più grande è data dalle strettoie e dalle chicane fatte con respingenti messi sulla pista: degli ostacoli che tolgono ulteriormente il sapore della simulazione con la speranza di aggiungere elementi "arcade" al gioco.

Per una precisa scelta della Thalion, *No Second Prize* è una gara nella quale solo sei piloti (vedi box) hanno diritto a partecipare e a contendersi il premio finale: la migliore moto mai costruita. Questo non significa però che sulla pista ci siano solo sei concorrenti: anzi ogni circuito è affollato da molti piloti della domenica, lenti come lumache, che sono in gara solo per essere evitati. Infatti se il problema degli altri simulatori poligonali è quello di riuscire a rimanere in pista, in *No Second Prize* la principale difficoltà è di scansare gli avversari, ovvero le collisioni, per evitare il ritiro causato dalla distruzione della moto o da gravi infortuni (due icone sulla moto indicano i danni ricevuti dal mezzo e dal pilota). Sul cru-

http://speccy.altervista.org/

Il replay con la vista da dietro la moto. Il giallo ha sfruttato la scia della moto rossa e con un'abile manovra è passato in testa.

Ecco la moto gialla che ha guadagnato la prima posizione. Ma niente paura alla prossima staccata sarà un giochetto infilarlo perché sono all'interno della curva.

Domanda: non sono pericolosi quei respingenti in mezzo alla pista? ...e soprattutto: perché sono lì? Difficile rispondere anche perché non c'è un motivo logico.

CON CHI CORRERE?

La Thalion vi mette a disposizione sei piloti, tra cui due donne. Ciascuno ha una sua nazionalità e proprie caratteristiche di guida: prontezza alla partenza, velocità, abilità nelle curve, resistenza del pilota e della moto alle collisioni. Vediamoli in dettaglio.

RAINER KELPIN è tedesco. Ingegnere e collezionista di vecchie moto non ha punti deboli (chissà come mai).

L'inglese GEORGE STANFORD è proprietario di numerose tenute in Galles e Inghilterra. Ha una moto resistente e i suoi punti di forza sono la velocità e l'abilità nelle curve.

FABRIZIO ADIORNO è figlio di un industriale italiano. Ha un fisico robusto e una moto competitiva. Uno spettacolo vedere come "pennella" le curve.

Il musicista RAY TURNER viene da Los Angeles. È molto aggressivo nella guida. È una scheggia alla partenza e in gara, ma è negato in curva. È fortissimo fisicamente e ha una moto molto resistente.

La dolce MICHELLE DUBOIS è una stilista di Parigi. Ha iniziato a correre all'età di 16 anni. Perfetta nelle curve ha una moto poco resistente e deve evitare qualsiasi tipo di collisione.

La giapponese MIYUKI YAMAMOTO è proprietaria di una società di elettronica. È velocissima ed è abbastanza abile in curva.

scotto della moto c'è anche una spia che si accende quando il motore è stato tirato troppo ed è vicino alla rottura.

La moto è guidata tramite il mouse, il quale ha una sensibilità regolabile. Il cambio può invece essere automatico o manuale a 6 marce. I pulsanti destro e sinistro servono per accelerare e frenare. In caso di cambio manuale bisogna utilizzare la tastiera e questo è un po' penalizzante. Con la moto è difficile scivolare anche se si piega in modo esagerato. Le cadute più frequenti sono causate infatti dalle collisioni con gli altri piloti o se andate a sbattere contro gli elementi del paesaggio a bordo pista. Sullo schermo c'è anche una riproduzione del tracciato, molto utile per la guida e per conoscere la posizione degli avversari.

La moto risponde bene ed è facile guidarla con il mouse

Durante la gara si può anche utilizzare il sistema di replay a quattro inquadrature: la prima è la classica del pilota, la seconda segue la vostra moto da dietro, la terza invece è in campo lungo davanti alla vostra moto. La quarta è quella più spettacolare e originale di tutti. È posta su un elicottero che segue il leader della corsa. Questo è anche un buon punto di riferimento perché significa che quando si vede l'elicottero vuol dire che si è in corsa per il primo posto... oppure si sta per essere doppiati. Il replay dispone di tre velocità: avanti, avanti veloce e indietro veloce e mentre lo si visiona appaiono sullo schermo i giri del motore, la velocità e la marcia inserita. Sono tutti dati molto utili per studiare attentamente la propria condotta di gara o del leader della corsa.

Come accennato precedentemente, in gara gli avversari da battere sono sei anche se la pista è affollata da molti piloti. Riuscire a tenere testa agli iscritti al campionato è impegnativo.

Genere Corse
Casa Thalion
Sviluppatore Christian Jungen

- Ottimo sistema di controllo
- 20 circuiti riprodotti in maniera fedele
- Grafica poligonale fluida e velocissima
- Sistema di replay a 4 telecamere

- Mancanza delle prove
- Gara con soli 6 corridori partecipanti alla classifica
- Impossibile usare il joystick
- Complicato sistema mouse/tastiera per cambiare manualmente

Non c'è dubbio che *No Second Prize* si candida come uno dei migliori giochi di guida di moto. La scelta di privilegiare l'aspetto arcade rispetto a quello di simulazione lo rende però alla lunga ripetitivo. La mancanza delle prove, il campionato atipico con soli sei piloti in corsa per un ancor più atipico premio finale privano il gioco di quei particolari indispensabili per farlo entrare nell'olimpo degli over 900. Comunque la giocabilità è ottima e sarà facile riuscire a fare pieghe mostruose per affrontare le curve dei vari percorsi. Divertente anche l'opzione del rallenty con le quattro telecamere e simpatica l'idea dell'elicottero che segue la testa della gara in stile Giro d'Italia. Se vi interessa provare solo il brivido della velocità non resterete per niente delusi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5, 4, 3, 2, 1, 0

Versione Amiga

La grafica è senza dubbio molto fluida anche se i fondali non sono molto ricchi. La risposta dei comandi via mouse è ottima (ma sarebbe stato meglio poter usare anche il joystick) e c'è la possibilità di scegliere la sensibilità preferita. Una musica elettro-rock vi accompagna nei titoli mentre gli effetti sonori sono indispensabili per sentire il rombo del motore così da evitare pericolosi fuori giri.

CORSE A SOLIDI PIENI

Bisogna ammettere che anche noi siamo caduti nel tranello.

Con *Team Suzuki* ci eravamo lasciati trasportare da un eccessivo entusiamo per la grafica, veloce e ben fatta, e pensavamo che se la moto non si riusciva a guidare molto bene era forse solo una questione di allenamento. Il gioco aveva i migliori centuari del momento, Kevin Schwantz compreso, e quindi si beccò un 900 (era il marzo del '91). Avessimo avuto un po' più di tempo avremmo capito che ci voleva troppo tempo per imparare a tenere in pista la Suzuki e ci saremmo resi conto che il voto era troppo alto.

***Red Zone* pubblicato recentemente dalla Psygnosis è bello graficamente, ci sono anche le ombre sul cruscotto quando si passa sotto i ponti ma, purtroppo, è ancora più ingiocabile di *Team Suzuki*.**

Basta un minimo errore, una curva presa male oppure una marcia inserita male per ritrovarsi in fondo alla classifica. Gli altri piloti sono così lenti che diventano soprattutto degli ostacoli da evitare, piuttosto che degli avversari da battere.

Alberto Rossetti

ULTIMA ORA

La Thalion, sicura di avere fra le mani un buon titolo, ha già annunciato che per marzo sarà pronta una versione dedicata al mondiale di motociclismo. Che *Formula 1 Gran Prix* abbia trovato il suo corrispettivo nel mondo a due ruote? Lo leggerete prossimamente su K.

confronta & contrasta

Anche se sarebbe più logico scegliere uno dei giochi di corsa motociclistica a solidi pieni preferisco paragonare *No Second Prize* con quello che resta, a mio parere, il massimo dei giochi di questo genere: *Rvf*, un vero simulatore di corsa basato sulla Honda 750 con visuale alle spalle della moto, prodotto un paio d'anni fa dalla Microstyle, una sottomarca della Microprose. Bastava dare un'occhiata al manuale per intuire che *Rvf* era un tipico prodotto Microprose e una volta che lo si cominciava a giocare si capiva che era perfetto: c'erano le prove, i record sul giro, la classifica con nove piloti e addirittura la possibilità di giocare in link. E in gara c'erano solo moto che partecipavano al Gran Premio e lottavano con voi per il titolo e non piloti della domenica. Un punto debole di *No Second Prize* è infatti averlo voluto rendere troppo arcade. La giocabilità è forse anche migliore di *Rvf* (la sensazione di piega in curva è veramente notevole) ma manca di quei tocchi che avrebbero potuto farlo diventare un grande gioco di corsa destinato a durare nel tempo.

http://speccy.altervista.org/

AMAZON

GUARDIANS OF EDEN

Questo schermo consente di salvare e recuperare le situazioni di gioco. Usatelo mi raccomando!

Il vostro laboratorio contiene alcuni oggetti che vi saranno utili, non dimenticate il topo...

Amate l'avventura ma nello stesso tempo non disdegnate qualche intermezzo arcade? Allora non dovete assolutamente perdervi *Amazon*, l'ultima fatica della Access, distribuita dalla US Gold.

Ricordate le vecchie serie - generalmente d'avventura e fantascienza - ad episodi degli anni '40 e '50 rigorosamente in bianco e nero costituite da numerose puntate solitamente molto brevi con un finale studiato appositamente per tenere lo spettatore con il fiato sospeso? L'esempio più famoso che viene subito in mente è Flash Gordon, una serie di enorme successo che viene ancora riproposta su alcune televisioni private.

Sono usciti giochi ispirati a eventi cinematografici recenti (*Robocop 2*, *Terminator 2*), quelli ispirati a serie televisive non più giovani (*Star Trek*) ed ora non restava che spingersi sempre più indietro alla ricerca di qualcosa di originale che nessuno aveva ancora cercato di portare su computer...

Il risultato è un'avventura in cui predomina la parte logico/esplorativa ma che, ogni tanto, non disdegna di offrire alcune sequenze arcade (addirittura a tempo). *Amazon*, che ricalca il clichet dei film d'azione su cui è basato, è diviso in diversi episodi di complessità e lunghezza crescente che terminano con un colpo di scena o a metà di un'azione rischiosa (riusciranno i nostri eroi...). Questa scelta, senza dubbio originale, non è però priva di svantaggi: la storia infatti risulta piuttosto slegata e priva di quella continuità narrativa che se in un episodio televisivo poteva essere accettabile (l'audience andava salvaguardata in qualche modo) in un gioco finisce con l'avere l'effetto contrario.

Un vero peccato perchè la presentazione è davvero magistrale. L'impatto iniziale è alquanto positivo a partire dall'installazione.

La grafica è splendida e le locazioni sono disegnate magistralmente con dovizia di particolari: sia la VGA che la Super VGA sono state sfruttate in maniera esemplare.

Solitamente i giochi - anche i più recenti - non ci avevano abituato a interfacce grafiche molto evolute o a raffinatezze particolari durante una delle fasi che - a torto - è considerata solamente di transizione. Amazon invece fornisce un programma di installazione (a finestre addirittura) che mostra il progredire dell'operazione con grafica eccellente, fornisce utili statistiche sullo spazio su disco prima e dopo l'installazione e (beccatevi questa) vi permette di ingannare il tempo cimentandovi in un quiz inerente al gioco. Se solo questa idea fosse imitata e magari ampliata! Si potrebbe avere una prima introduzione già in fase di installazione - con piccoli assaggi della grafica e del gioco un po' come avviene con i trailers del cinema e non ci sarebbe più bisogno di farsi un giro tra un cambio di disco e l'altro - specialmente ora che i giochi stanno diventando davvero enormi.

La storia non è delle più originali ma non ci si può lamentare: nei panni di Jason dovrete cercare di ritrovare vostro fratello Allen misteriosamente scomparso durante una spedizione in Amazzonia. La spedizione è stata trucidata ma Allen sembra essere ancora vivo - in effetti vi ha anche mandato un pacchetto - e pare abbia scoperto dei segreti molto interessanti che rischiano però di cadere in mano ad alcune persone senza scrupoli. Impavidi partite alla

Nel vostro appartamento trovate un po' di disordine. Qualcuno è interessato a qualcosa che - fortunatamente - avete già trovato...

Il cruscotto dell'auto della bibliotecaria. È possibile accendere le luci, ma a che scopo?

La guardia non è certo ospitale. Se solo si riuscisse a distrarla utilizzando la sua controparte femminile...

Lo schermo di dialogo permette di selezionare fino a tre risposte, di offrire un oggetto oppure di terminare la conversazione.

volta dell'Amazzonia per portare a termine la vostra missione. Riuscirà il nostro eroe...

L'interfaccia è a icone (è necessario l'uso del mouse anche se può essere utilizzato in combinazione con la tastiera) che sono sempre presenti sullo schermo e che permettono di esaminare, aprire, e prendere degli oggetti oppure di richiamare l'inventario, salire/scendere, parlare, ottenere un aiuto o salvare/recuperare una situazione.

È possibile parlare con altri personaggi (solito menù con diverse frasi tra cui scegliere) e durante il gioco si ha anche la possibilità di gestire due personaggi.

Lo schermo si presenta in maniera differente a seconda della risoluzione prescelta: in VGA viene mostrata la finestra di gioco con tanto di icone e l'inventario è mostrato in una finestra separata che sostituisce quella di gioco quando viene richiamata, mentre in Super VGA l'inventario è costantemente sullo schermo e sopra e sotto la finestra di gioco si trovano 14 icone "episodio" - più due che rappresentano l'inizio e il finale del gioco. Ogni volta che un episodio viene completato l'icona si illumina e diventa possibile, selezionandola, rivedere una breve descrizione di ciò che è avvenuto in quell'episodio, il tutto accompagnato da una breve sequenza animata.

La grafica è splendida, le locazioni sono disegnate magistralmente con dovizia di particolari e il personaggio si muove abbastanza fluidamente: sia la VGA che la Super VGA sono state sfruttate in maniera esemplare. L'unico appunto che si può muovere all'alta risoluzione è che la finestra di gioco risulta a volte troppo piccola per una perfetta gestione del personaggio e degli oggetti.

Il sonoro è abbastanza curato, le musiche sono rilassanti ed è stata utilizzata la voce digitalizzata per alcuni personaggi. L'avventura risulta quindi più reale e coinvolgente anche se alcuni personaggi parlano ed altri no - se tutti parlassero il gioco occuperebbe uno spazio su disco enorme! Una nota negativa è data dal fatto che talvolta la parte digitalizzata non è accompagnata dal testo, con "grande gioia" di chi non capisce bene l'inglese...

Le sequenze d'azione - pur se non viste di buon occhio dai puristi - non sono troppo complesse (percorrere un fiume in canoa, difendersi con un'arma autocostruita) e risultano quasi divertenti.

Gli enigmi sono coerenti e ben studiati e per i più pigri esiste un help a tre livelli che fornisce degli indizi senza rivelare esplicitamente la soluzione.

Amazon è un'avventura molto bella sotto tutti i punti di vista. Non è esente da difetti, certo, ma è un piacevole diversivo dallo strapotere di Lucasfilm, Sierra e Legend.

Marco Andreoli

confronta & contrasta

Amazon **è un'avventura di tipo tradizionale dotata però di elementi che la contraddistinguono da prodotti dello stesso genere. Accanto ad una struttura classica troviamo infatti sequenze di tipo arcade, impiego di visuali in prima e terza persona e una suddivisione della storia in episodi. Malgrado quest'ultima caratteristica la avvicini più a *Star Trek - The 25th Anniversary* che a *Monkey Island 2* si tratta pur sempre di un'avventura quindi il confronto con l'attuale K-Parametro è d'obbligo. *Amazon* è meno avvincente ma è dotata di una grafica migliore (la Super VGA è una delizia però dispone di meno colori) mentre nel settore audio abbiamo una parità (l'IMUSE regge ancora i confronti). Dubbia invece la suddivisione ad episodi che rende la storia meno fluida. Se i miglioramenti in campo grafico e sonoro si succederanno a ritmo serrato *Monkey Island 2* ha poco da stare tranquilla.**

http://speccy.altervista.org/

CAMPAIGN

La Empire ricostruisce la più grande tragedia del nostro secolo su tre scale: strategica, operazionale e tattica. È un mix azzeccato o la fusione di generi rischia di diventare troppo dispersiva?

Campaign è un progetto ambizioso. Nessuno prima d'ora aveva mai tentato di rappresentare un conflitto in tutte e tre le tradizionali scale dei wargame, nemmeno nei giochi da tavolo con mappa e pedine di cartone. La cura con cui il progetto è stato realizzato e seguito è evidente fin dalla prima scorsa ai manuali. Una robusta "Guida ai Mezzi Impiegati" riporta le statistiche di oltre 150 mezzi militari, dai carri armati agli aerei alle navi da battaglia. Ogni mezzo è raffigurato da un'immagine in 3D poligonale, la stessa ovviamente che incontreremo nel gioco. La schermata principale mostra una grande finestra al centro e un'interfaccia utente a icone sulla destra. Quest'ultima è moderatamente funzionale: non è diversa da altre interfacce utente "consorelle", ma si sente la mancanza di un analogo set di comandi da tastiera (come in *Harpoon*).

Il gioco naturalmente include tutti gli elementi tipici delle grandi campagne militari: non solo gruppi di battaglia e obiettivi, ma centri di produzione, aeroporti, unità logistiche e rifornimenti. *Campaign* è in realtà tre giochi in uno, e sebbene sia limitatamente possibile passare dall'uno all'altro durante una partita le strategie e la stessa struttura del gioco cambiano profondamente. Nel gioco strategico, per esempio, gli eserciti combattono quando entrano in contatto, mentre su scala operazionale è possibile ordinare ai nostri carri di sparare contro unità avversarie avvistate che si trovano entro il raggio dei cannoni.

Il gioco tattico abbandona il wargame puro per entrare nel campo della simulazione "alla Microprose". Unità militari rappresentate in grafica poligonale si muovono su un campo di battaglia visto in soggettiva. La battaglia è realmente frenetica, con attacchi aerei e supporto di artiglieria. Si può decidere di lasciare al computer il compito di guidare il nostro mezzo, di manovrare il cannone o di occuparsi di entrambe le cose (ehi, cosa significa? forse che pensano che noi wargamisti entriamo in crisi quando si tratta di affrontare un po' di azione arcade?). Naturalmente l'autentico comandante dei suoi uomini si occuperà personalmente di entrambe le cose.

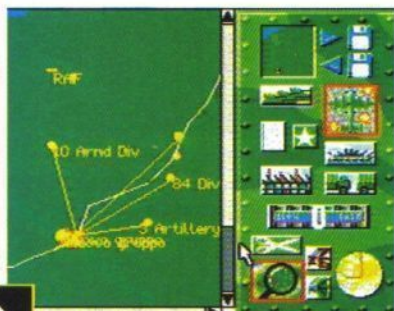
Con l'editor si può modificare la mappa del gioco.

Bell Airacobra

Il database vi illustra con una grafica 3D le varie untità belliche.

Campaign presenta vari scenari già preparati ambientati in vari momenti del conflitto (i giorni della guerra lampo, la guerra nel deserto, la campagna di Russia, il D-Day...) e su diverse scale. Un editor di mappe e di scenari permette di creare scontri ipotetici combattuti su campi di battaglia di fantasia.

Tutti questi sforzi hanno contribuito a creare un gioco discreto, anche se purtroppo spesso dispersivo. L'impressione è che l'insieme funzioni abbastanza bene, ma che i diversi aspetti avrebbero potuto essere più curati se trattati in giochi separati. Il database su schermo, per fare solo un esempio, non può sperare di competere con quell'autentico gioiello programmato in *Harpoon*.

Vincenzo "warman" Beretta

La mappa con lo schieramento delle truppe. Con le icone a fianco si possono posizionare le truppe e le unità produttive.

Vidi PC 12 è un digitalizzatore video a 12 bit per PC. Visualizza immagini a 4096 colori con una risoluzione massima di 1024 x 768 sulle schede VGA supportate. Il tempo di digitalizzazione è meno di 1 secondo per le immagini a colori e in tempo reale a 16 livelli di grigio da segnali video in movimento. £. 499.000

Vidi PC 24 è un digitalizzatore video a 24 bit per PC. Visualizza immagini a 4096 colori con una risoluzione massima di 1024 x 768 sulle schede VGA supportate. Il tempo di digitalizzazione è meno di 1 secondo per le immagini a colori e in tempo reale a 256 livelli di grigio da segnali video in movimento. £. 749.000

Media Pro Plus digitalizza in tempo reale i segnali video PAL e S-VHS. £. 899.000

Tutte le versioni sono fornite di software di gestione compatibile co Windows e DOS

VIDEO BLASTER

Interfaccia multimediale per PC

Acquisisce immagini video composite da tre sorgenti diverse, supporta sistemi NTSC e PAL. Acquisisce nei formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF e TARGA. Risoluzione 640 x 480. Mixer audio, amplificatore di suono stereo.

Compatibile PC-AT e superiori, Slot 16 bit, MS-DOS 3.1 e superiori, Monitor VGA o Multisync 50-70 Hz. £ 599.000

Beetle Mouse per Amiga e PC £. 49.000

Schede VGA per PC con 2 Mb
NCR RAM DAX XGA
£ 350.000
65536 COLORI

Schede Video TIGA
Texas 60 MHz
£ 699.000
16,7 MILIONI DI COLORI

AUDIO BLASTER

Scheda multimediale, Software professionale di composizione e performance musicale per Windows, Connessione MIDI, Set di giochi PC, Sintetizzatore, Mixer.
Per tutti i PC compreso XT. **£. 199.000**

SYNCRO PC

Syncro Express è un sistema per la duplicazione di floppy disk che produce la copia in circa 30 secondi • Syncro Express è composto da hardware e da software per compatibili PC/AT • Syncro express richiede un PC con 2 disk drive, e funziona controllando la seconda unità come slave, ignorando il controller del PC. In questo modo si ottiene una duplicazione ad alta velocità • Menu per la selezione delle tracce di Start/End, fino a 85 tracce • Molto semplice da usare, non necessita di conoscenze particolari, si installa in pochi minuti • Perfetto per il trasferimento fra dischi da 5,25" e 3,5" (copia dischi della stesse capacità) • Ideale per club, associazioni e per i vostri dischi • Non dovrete più aspettare per avere una copia • Probabilmente il miglior sistema di duplicazione che vi possa servire • Con l'utilizzo della tecnologia CUSTOM LSI CHIP, la scheda Syncro Express può trasferire una immagine MFM del disco originale direttamente sul vostro disco vuoto, semplicemente e senza conoscenze particolari. Sono necessari due lettori per Floppy Disk.

È un hard disk ad alta velocità in grado di produrre copie dei vostri dischi in soli 30 secondi!!

SOLO L. 150.000

È SEVERAMENTE VIETATO FARE COPIE DEL MATERIALE!!!

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**

PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**

OPPURE MANDARE UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

AMIGA 600

Ram 1Mb
Clock a 32 bit
Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 850.000 in omaggio "Super Tools Utility"

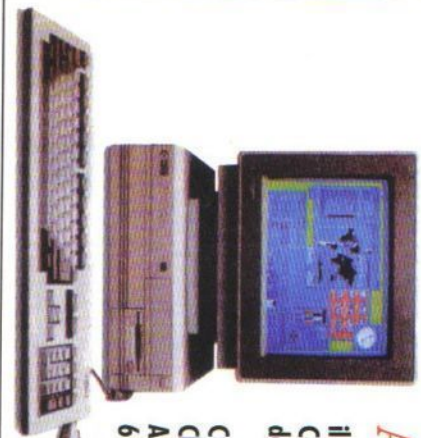
£. 499.000

a Natale fatti un Regalo

VIDEO BACKUP SYSTEM

Questo pacchetto permette di salvare il contenuto di Hard Disk e dischetti Amiga-Dos su videocassetta, usando un qualunque videoregistratore.
All'interno di una videocassetta da 4 ore si possono salvare fino a 220 Mb di dati, programmi, utility...
Il backup di un singolo disco ha la durata di circa 1 minuto. Potranno essere recuperati solo determinati file di backup perché il programma di gestione, tramite un apposito menù, terrà conto dei giri del videoregistratore e posizionerà la testina direttamente sul file che interessa. Per utilizzare VBS non è necessario possedere un Hard Disk. Completo di Hardware e Software con manuale in

INCREDIBILE £ 69.000

NEGOZIO AFFILIATO NEX
C.SO DURANTE 40 - FRATTA MAGGIORE - NAPOLI
081/8805444

Amiga 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

3.900.000

VIDEO + a £. 399.000

Digitalizza immagini a 24 bit con 16 milioni di colori
RGB splitter incorporato, Ingresso S-VHS e videocomposito
Livello e saturazione regolabili, Digitalizza un'immagine a colori in 14 secondi
Permette di visualizzare le immagini da digitalizzare direttamente sul monitor del computer
Supporta tutte le risoluzioni di Amiga compresi Overscan, Interlace, Bianco e Nero 16, 32 e 4096 colori (in modo HAM)
Image processing: contrasto, saturazione, nitidezza e componenti colore regolabili via software
Registra le immagini in formato IFF standard ed in IFF a 24 bit

Avere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo

Amiga 1200

un computer piccolo dalle grandi prestazioni:
CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo
AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

£. 799.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

♦ FAI DA TE IL TUO PC ♦

Cases Slusi: Slim, Desktop, Minitower, Middletower

Case DeskTop con Display + Alimentatore 200 Wat ... L. 110.000
Case MiniTower con Display + Alimentatore 200 Wat ... L. 110.000
Case Desktop (basso) + Alimentatore 200 Watt ... L. 120.000
Casse Slim con Display + Alimentatore 200 Watt ... L. 130.000
Case Middle Tower con Display + Alimentatore ... L. 150.000

Schede Madri: 80286, 80386SX, 80386DX, 80486SX, 80486DX, 80486DX2

N.B. - Le schede madri possono essere acquistate senza MsDos 5.0 oppure con MsDos 5.0 originale con manuale in Italiano (i prezzi seguenti sono senza MsDos 5.0).

80286-16, Clock 16MHz, (LM 21MHz), exp. 4Mb ... L. 150.000
80286-20, Clock 20MHz, (LM 26MHz), exp. 4Mb ... L. 170.000
80386SX-16 Clock 16MHz, (LM 21MHz), exp. 17Mb ... L. 230.000
80386SX-25, Clock 25MHz, (LM 33MHz), exp. 17Mb ... L. 290.000
80386DX-40, 64KbCache, 40MHz, (LM 67MHz), exp. 32Mb ... L. 430.000
80486SX-20, 64KbCache, 25MHz, (LM 117MHz), exp. 32Mb ... L. 500.000
80486DX-33, 64KbCache, 33MHz, (LM 151MHz), exp. 32Mb ... L. 990.000
80486DX2-50, 64KbCache, 50MHz, (LM 230MHz), exp. 32Mb ... L.1.190.000

Modems e Modems-Fax

Modem da 300 a 2400 interno ... L. 120.000
Modem da 300 a 2400 esterno ... L. 200.000
Modem da 300 a 2400 esterno, con MNP5 ... L. 230.000
Modem da 75 a 2400 interno con Videotel ... L. 140.000
Modem da 75 a 2400 esterno con Videotel ... L. 170.000
Modem da 75 a 2400 interno con Videotel e MNP5 ... L. 230.000
Modem da 75 a 2400 esterno con Videotel ... L. 250.000
Modem da 75 a 2400 interno con Videotel e FAX ... L. 250.000
Modem da 75 a 2400 esterno con Videotel e FAX ... L. 300.000
Modem da 75 a 9600 interno con Videotel e MNP5 ... L. 600.000
Modem da 75 a 9600 esterno con Videotel e MNP5 ... L. 690.000
Modem da 75 a 14400 esterno con Videotel, MNP5 e FAX ... L. 850.000

Coprocessori Matematici

AMD 80287-10MHz ... Telefonare
INTEL 80287-XL 10/12/16/20MHz ... Telefonare
INTEL 80387-SL 16/20/25MHz ... Telefonare
INTEL 80387-33MHz ... Telefonare

Monitors

14" B/N, MGA/CGA Schermo Piatto ... L. 190.000
14" B/N, VGA Schermo Piatto ... L. 200.000
14" B/N, 1024 x 768 Int. Schermo Piatto ... L. 230.000
14" Colore Doppia Frequenza, 1024 x 768 Int. Pitch 0.28 ... L. 450.000
14" Colore Multisync, 1024 x 768 Int. Pitch 0.28 ... L. 490.000
15" Colore Multisync, 1280 x 1024 non Int. Pitch 0.28 Schermo Piatto ... L. 800.000
17" Colore Multisync, 1280 x 1024 non Int. Pitch 0.26 Schermo Piatto ... L.1.700.000

Schede Video

Scheda Video VGA 256Kb, 800 x 600 in 16 colori ... L. 60.000
Scheda Video VGA ... L. 120.000
1Mb - Chip OAK 077
1280 x 1024 in 16 Colori da 262.144
1024 x 768 in 256 Colori da 626.144
Scheda Video VGA ... L. 300.000
2Mb - Chip NCR 77C22E con RAMDAC XGA
1280 x 1024 in 256 Colori da 262.144
1024 x 768 in 256 Colori da 262.144
800 x 600 in 65.536 Colori da 262.144
640 x 480 in 32.768 Colori da 262.144
Scheda Video TIGA 60MHz L. 499.000
1Mb+1Mb exp.. 1Mb+2Mb - Chip Texas 34010 1280 x 1024 in 16 Colori da 16.7 Milioni
1024 x 1024 in 256 Colori da 16.7 Milioni
1024 x 768 in 256 Colori da 16.7 Milioni

Floppy Drives

Floppy Drives 5.25", 1.2Mb ... L. 99.000
Floppy Drives Ergo 3.5", 1.44Mb ... L. 99.000
Kit per FD 3.5": frame, cavo, schedina ... L. 7.000

Hard Disk

Hard Disk 40Mb, 3.5", 1" AT - BUS ... L. 350.000
Hard Disk 120Mb, 3.5", 1" AT - BUS ... L. 530.000
Hard Disk 200Mb, 3.5", 1" SLIM, AT - BUS ... L. 980.000
Hard Disk 338Mb, 5.25", FULL, SCSI ... L.1.400.000

***Nota:** se non fossero disponibili Hard Disk da 120Mb, verranno consegnati Hard Disk da 107Mb allo stesso prezzo.*

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

• HARD DISK •

Hard Disk 40 Mb At Bus	L. 300.000
Hard Disk 120 Mb At Bus	L. 500.000
Hard Disk 210 Mb At Bus/SCSI	L. 890.000

• HARD CARD •

Hard Disk su scheda da 20Mb	L. 320.000

• RAM •

Memorie Sip Sim 1 Mb da 80 ns	L. 60.000
Memorie Sip Sim 1 Mb da 60 ns	L. 70.000

ORARIO NEGOZIO: 9.00/12.30 - 15.00/19.00 • APERTO ANCHE IL SABATO

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO ♦ PC ♦

♦ CONFIGURAZIONI PC ♦

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0.28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 250Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.450.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.700.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.850.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.099.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.250.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.600.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.800.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.990.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.150.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.900.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.190.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.350.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.290.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.500.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.690.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.850.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.690.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.890.000

NUOVA VERSIONE III DEL SOFTWARE DI GESTIONE. SOLO £. 279.500

COMPLETO DI HARDWARE E DI SOFTWARE.

OGGI INSIEME A PHOTON PAINT IN OMAGGIO.

MOUSE OTTICO GOLDEN IMAGE
NON OCCORRE ACQUISTARE ALTRO!
COMPLETO SOLO £ 86.000.

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO ♦ AMIGA ♦

• STAMPANTI •

STAMPANTE Commodore MPS 1230 (Seriale 64 + parallela) L. 299.000
STAMPANTE Commodore MPS1270 (Inkjet parallela) L. 299.000
STAMPANTE Mannesman MT-81 (120 cps. + NLQ) L. 310.000
STAMPANTE Star LC-20 B/N (180 cps. + NLQ) L. 375.000
STAMPANTE Commodore MPS 1550 a colori (120 cps.) L. 410.000
STAMPANTE Star LC-200 Color (180 cps. + NLQ) L. 490.000
STAMPANTE Star LC-24/200 (200 cps. 24 aghi) L. 650.000
STAMPANTE Star LC-24/200C a colori (24 aghi) L. 750.000
STAMPANTE NEC P20 24 aghi L. 650.000
STAMPANTE NEC P60 24 aghi (200 cps. + NLQ opz. a colori) L. 1.100.000
STAMPANTE Star LC-15 132 colonne L. 650.000
STAMPANTE LASER Postcript L. 1.700.000

• MONITOR & ACCESSORI •

MONITOR COLORI Philips 8833 Stereo L. 350.000
MONITOR COLORI Commodore 1084-S Stereo originale L. 370.000
MONITOR COLORI NEC 3GF Multisync (Antiflicker) L. 1.099.000
CAVO speciale per 8833-II & 1084S L. 29.000
TUNER TV Philips L. 170.000
per trasformare il monitor in televisore

• DISCHETTI •

Bulk dsdd 135 tpi
1 dischetto L. 1.000
10 dischetti L. 9.000
50 dischetti L. 40.000
100 dischetti L. 75.000
Marcati dsdd 135 tpi

• BOX PER DISCHETTI •

Contenitore per 10 dischi da 3" 1/2 L. 5.000
Contenitore per 40 dischi da 3" 1/2 con serratura L. 10.000
Contenitore per 50 dischi da 3" 1/2 con serratura L. 15.000
Contenitore per 80 dischi da 3" 1/2 con serratura L. 17.000
Contenitore per 150 dischi da 3" 1/2 fossoa binario L. 38.000

• MOUSE & JOYSTICK •

Joystick
Joystick standar 9 poll L. 8.000
con ventosa
Joystick Quick shot II con ventose + autofuoco (o simili) L. 15.000
Joystick Quick shot II Plus con ventose, microswitch, autofuoco (o simili) L. 15.000
Joystick Boss Wico, con lamelle in metallo L. 39.000
Joystick Superjoy in metallo, ventose e autofuoco L. 15.000
Joystick Cruiser regolabile con microswitch L. 30.000
Joystick Pro comp. con microswitch L. 40.000
Joystick Top Star L. 55.000

Mouse & Trackball
Amiga Mouse L. 50.000
Mouse originale Commodore
Amiga Supermouse con microswitch L. 49.000
Amiga Mouse senza fili L. 129.000
Amiga Mouse selector per collegare mouse + Joystick L. 19.000
Amiga Mouse PAD L. 7.000

Tappetino per mouse, antistatico
Trackball Amiga L. 80.000
Risolve i problemi di spazio, bastano 20 cm; sostituisce il mouse, basta sfiorare la sfera con la mano; ottima la sensibilità, la precisione e soprattutto la semplicità d'uso
Trackball Amiga senza fili L. 99.000

• DISK DRIVE & ACCESSORI •

Drive interno per Amiga 500 L. 115.000
Drive esterno per Amiga L. 120.000
500/1000/2000 passante + disconnect SLIM
Drive interno per Amiga 2000 L. 125.000
Drive esterno da 5" 1/4 per Amiga Dos e MS-DOS L. 239.000
BOOTSELECTOR L. 19.000
Kit che permette di utilizzare il drive esterno (df1) come drive interno (df0) per diminuire l'usura dello stesso
Drive con copiatore incorporato L. 169.000

• SISTEMI OPERATIVI •

KICKSTART 1.2 ROM L. 80.000
Affiancato al Kickstart 1.3 presente sui nuovi Amiga permette una completa compatibilità con il software in circolazione, anche quello nato per il vecchio 1.2
KICKSTART 1.3 ROM L. 80.000
per chi possiede l'Amiga con il vecchio sistema operativo 1.2 è essenziale per una completa compatibilità con il nuovo software uscito per l'1.3; utile anche per chi usa gli hard disk
KICKSTART 2.0 ROM L. 110.000
Il nuovo sistema operativo nato per l'Amiga 3000 è ora disponibile anche per l'Amiga 500

• HARD DISK E KIT RAM •

Amiga 2000 - Amiga DOS - MS-DOS
Sono disponibili le nuove hardcard NEXUS, tutte espandibili fino a 8 Megabyte, Fast high, System turbo
HARDCARD "NEX" senza Hard Disk fast ROM L. 350.000
HARDCARD "NEX" con Hard Disk da 45 Megabyte L. 690.000
HARDCARD "NEX" con Hard Disk da 120 Megabyte L. 850.000
HARDCARD "NEX" con Hard Disk da 175 Megabyte L. 1.500.000

KIT RAM per Hard disk
KIT da 2 Megabyte per Hard Disk A590 Commodore L. 150.000
KIT da 2 Megabyte per Hard Disk NEXUS L. 140.000

• ESPANSIONI RAM PER TUTTI GLI AMIGA •

Amiga 500/600
Espansione interna da 512 K L. 60.000
Espansione interna da 512 K + clock L. 80.000
Espansione interna da 1,5 M + clock L. 180.000
Espansione interna da 2 M + clock L. 250.000
Espansione interna da 4 M + clock L. 490.000
Espansione esterna da 2 M autoconfigurante; si inserisce nello slot laterale dell'Amiga L. 370.000
ANTIRAM L. 19.000
Permette di scollegare all'occorrenza tutte le espansioni presenti nell'Amiga tramite uno switch facilmente accessibile; facile l'istallazione senza saldature; utile per far girare alcuni giochi

Amiga 2000/3000
Espansione interna da 2M espandibile a 8M L. 280.000
Espansione interna da 4M espandibile a 8M L. 440.000
Espansione interna da 8M L. 759.000

Amiga 1000
Espansione esterna da 2M autoconfigurante L. 380.000

ORARIO NEGOZIO: 9.00/12.30 - 15.00/19.00 • APERTO ANCHE IL SABATO

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO ♦ AMIGA ♦

• MODEM •

MODEM interno prof. L. 155.000
SMART V21-22 Hayes slot MS-DOS
MODEM interno prof. L. 299.000
SMART V21-22-23-22bis slot MS-DOS
MODEM esterno prof. L. 299.000
SMART V21-22-22bis (300-1200-2400) + VTEL
MODEM esterno prof. L. 399.000
SMART V21-22-22bis + MNP 5, correzione errori

• ACCESSORI DIGITALIZZATORI AUDIO •

SUPER SOUND GOLD L. 95.000
Digitalizzatore stereo a 4 canali per uso amatoriale e professionale, compatibile MIDI, è collegabile allo stereo di casa per digitalizzare qualsiasi suono ed eventualmente modificarlo. Banda passante 20 Mhz - Software originale e manuale dettagliato - Compatibile con i principali pacchetti software esistenti (AUDIOMASTER)
SUPER STEREO "SAMPLER PLUS" L. 150.000
Campionatore stereofonico; digitalizza da 56 Khz in mono e 38 Khz in stereo - Ingressi disponibili: audio e microfono
SOUNDMASTER Amiga + AUDIOMASTER III L. 200.000
Campionatore stereo HI-FI per uso anche professionale. Completo di ingressi audio e microfoni campiona fino a 100 Khz in mono e 56 Khz in stereo

• MIDI •

INTERFACCIA MIDI per A500/2000 (in/out/thru) L. 42.000
INTERFACCIA MIDI prof. (2 in, 1 thru, 3 out) L. 69.000
INTERFACCIA MIDI professionale L. 99.000

SCHEDE ACCELERATRICI

BANG 2081 68020+68881 a 25MHz Interna per A500, A500+ e A2000	L. 290.000
BANG 2082 68020+68882 a 25 MHz	L. 380.000
BIGBANG 25-1 68030+68882+ 1MB RAM 32 bit ESP a 8MB Int. per A500, A500+ e A2000	L. 790.000
SUPERBIGBAND 25 68030+68882 a 25MHz con Controller SCSI-2 Esp. a 8MB per A2000	L. 890.000
1X4ZIPRAM RAM a 32bit per BIG e SUPERBIGBAND ogni MB	L. 100.000
OVER THE TOP 68040 con Controller HD SCSI-2 Esp. a 32MB RAM per A2000	L. 1.490.000
OTTRAM RAM a 32bit per OVER THE TOP ogni 4MB	L. 280.000

• ACCESSORI VIDEO •

VIDEON 3.1 L. 570.000
Nuova versione del digitalizzatore a colori ora compatibile col formato S-VHS per avere digitalizzazioni video di indiscutibile qualità; è collegabile a qualsiasi fonte video PAL (videocamera, videoregistratore, computer, ecc.), Corredato di manualistica completa in italiano e software originale di ottima qualità (manipola da 32 a 4096 colori oltre ad essere compatibile con i più diffusi programmi grafici sul mercato: DELUXE PAINT, PHONTON PAINT, ecc.)
FRAMER OVERSCAN L. 980.000
Digitalizzatore video professionale a colori con una memoria di quadro di 512 K, accetta qualsiasi segnale PAL e offre la possibilità di regolazione di contrasto e luminosità, ecc.
PAL-RGB CONVERTER L. 199.000
Converte i segnali RGB in PAL e viceversa, indispensabile per chi possiede digitalizzatore video b/n e necessita di filtri colorati

• GENLOCK •

PAL GENLOCK 3.01 L. 280.000
Permette la miscelazione di immagini da sorgenti video con immagini da computer per ottenere ad esempio titolazioni; questa presente notevoli miglioramenti rispetto alla precedente; indicato per titolazioni su cassette
NERIKI JUNIOR-MAXI L. 1.090.000
Potente Genlock ad uso professionale compatibile con S-VHS + YCD -YC
MICROGEN L. 240.000
Genlock semi-professionale
NUOVI GENLOCK ROCKTEC Telefonare
Disponibili a lock

• ACCESSORI VARI •

CAVO L. 10.000
Parallelo per stampare Centronics & A500/2000
CAVO L. 20.000
Parallelo per stampare Centronics & A1000
CAVO seriale per Modem L. 15.000
CAVO L. 15.000
per monitor o televisore SCART RGB standard
CAVO L. 25.000
Seriale speciale per trasferimento dati da 2 computer
CAVO L. 15.000
Centronics per DATASWITCH
CAVO L. 8.000
Prolunga Joystick/Mouse 1,5 mt universale
CAVO *Prolunga drive per Amiga* L. 30.000
CAVO *Prolunga modulatore TV* L. 23.00
CAVO L. 25.000
Prolunga Centronics MT2

HARD DISK

HD Controller SCSI-2 Espandibile 8MBper A2000	L. 240.000
HD Controller SCSI Espandibile 2 Mb per A2000	L. 270.000
HD Controller SCSI-2 per A2000	L. 170.000
HD Controller SCSI-2 Espandibile 8MB per A2000	L. 340.000
HD SCSI-2 Esterno ESP A 8MB con HD 43 MB per A500	L. 540.000
HD SCSI-2 Esterno ESP A 8MB con HD 85 MB	L. 670.000
HD SCSI-2 Esterno ESP A 8MB con HD 120 MB	L. 990.000
HD SCSI-2 Esterno ESP A 8MB con HD 240 MB	L. Chiedere
HD XTBUS Esterno da 20 MB Espandibile a 2 MB per A500	L. 590.000
HD SCSI -2 Esterno con HD 52 MB ESP A 8MB per A500	L. 910.000
HD Controller IDE AT-BUS Interno per A500, A500 + E A2000	L. 149.000
Hard Disk SCSI 43MB 19ms	L. 360.000
Hard Disk SCSI 85MB	L. 490.000
Hard Disk 120 MB 3,5" 17ms	L. 680.000
Hard Disk SCSI 245MB 3,5" 11ms	L. 1.040.000
Hard Disk SCSI 425MB 3,5" 11ms	L. 1.640.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO ♦ AMIGA ♦

NEW AMIGA ACTION REPLAY MK III

PER AMIGA 500 E AMIGA 2000

- Salva l'intero programma in memoria sul disco.
- Super potente modo di allenamento.
- Sprite Editor migliorato
- Individuazione di virus.
- Burst Nibbler
- Slow motion mode
- PAL o NTSC compatibile
- Restart del programma

£ 140.000

- Ancora altri comandi CLI
- Full Status Reporting
- Uso del joystick
- Potente Picture Editor.
- Controlli di debugging comprende Mem Watch Points e Trace.
- Music Sound Tracker
- Espansione di memoria RAM.
- Autofire Manager.
- Set Map.
- Diskcoder.
- Supporto di stampa.
- Disk Monitor.
- File Requestor.
- Boot Selector.

Ancora molte altre prestazioni incluso display su 80 colonne e scrolling in due direzioni: Completo Assembler/Disassembler per M68000

AGGIUNGETE UN TOCCO PROFESSIONALE AL VOSTRO MODO DI DISEGNARE.

- Questo è il metodo utilizzato sui sistemi professionali - ora potete aggiungere una nuova dimensione ai disegni e ai grafici.
- Input veloce nel disegno per tracciamento - il puntamento assoluto permette di muoversi sullo schermo molto più velocemente che con il mouse.
- La Genitizer utilizzza la posrta seriale degli Amiga 500/1000/2000 e non interferisce con il mouse.
- Al contrario del mouse, la tavoletta fornisce le coordinate assolute, in modo da rendere possibili il tracciamento e la selezione da menu dalla tavoletta stessa.
- Un pulsante sensibile alla pressione, collocato nella penna della tavoletta, la attiva quando la state usando, disconnettendo il mouse. Quando non state usando la tavoletta, il mouse funziona normalemente.
- Sistema completo: Tavoletta grafica digitalizzatrice, penna, Deluxe Paint Template, Alimentatore, Software di test, Unita di interfacciamento e Driver Program - non occorre comprare altro!
- Con la tavoletta grafica Genitizer per Amiga potrete usare graficamente tutti i programmi di grafica e di CAD.
- La tavoletta grafica Genitizer utilizza la tecnologia più recente offrendo un controllo fino a 100 dpi di precisione della penna.
- Area di lavoro di 23 x 15 cm e penna di alta precisione per un controllo veloce ed accurato.
- Emulazione del mouse, così da funzionare con tutti i programmi che lo utilizzano - Deluxe Paint, Photon Pait, CAD etc. etc.
- Viene fornito con una demo di Deluxe Paint
- Completo di manuali ed istruzioni.

Scanner di qualità a 400 dpi per il tuo Amiga!!

Nuove caratteristiche... IFF Buffer Save per immagini di 1600 x 1024 pixels. Completo controllo da tastiera di tutte le funzioni. Include hard disk transfer per girare sotto Workbench.

- Impareggiabili funzioni di edit/ selezione e semplice controllo da tastiera non offerte da altri scanner allo stesso imbattibile prezzo.
- 105 mm di larghezza di scansione e 400 dpi di Handy Scanner vi permetteranno di inserire testo e grafici nel vostro Amiga.
- Controllo della luminosità e del contrasto.
- Potente mezzo per il DTP per la manipolazione delle immagini.
- Geniscan vi permette di acquisire facilmente immagini, testo e grafici anche a 200 dpi in Dual Scan Mode.
- Salva le immagini nei formati dei più diffusi programmi, fra cui Photon Paint, Deluxe Paint, etc.
- La confezione contiene lo scanner GS4500, l'interfaccia, il Power Pack e il software Scan Edit III.
- Software Photon Paint Illustrator.
- Il pacchetto di grafica più venduto.
- Linea superba - profilo ultrapiatto per adattarsi alla mano.
- Viene fornito insieme al connettore a 9 pin.

NUOVA VERSIONE III DEL SOFTWARE DI GESTIONE.

COMPLETO DI HARDWARE E DI SOFTWARE.

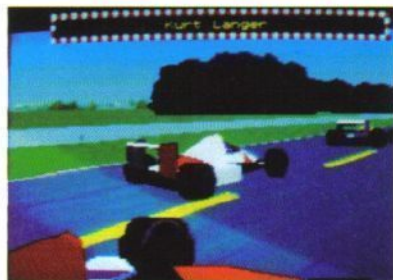
OGGI INSIEME A PHOTON PAINT IN OMAGGIO.

MOUSE OTTICO GOLDEN IMAGE
NON OCCORRE ACQUISTARE ALTRO!
COMPLETO SOLO £ 86 000.

ORARIO NEGOZIO: 9.00/12.30 - 15.00/19.00 • APERTO ANCHE IL SABATO

FORMULA 1 GRAND PRIX

Di norma, per eventuali nuove versioni o data disk, già abbondantemente recensiti su dei precedenti numeri di K, si ricorre alla rubrica "Striscia il Gioco". Perché dunque, dedicare un'intera pagina alla versione PC di *Formula 1 Grand Prix*? La risposta è semplice: perché è fantastico...

Fermata ai box. Da qui possiamo accedere al settaggio della macchina, cambiare le gomme e controllare le prove degli avversari.

Le visuali esterne di *Formula 1 Grand Prix* non sono molte, ma di sicuro effetto scenico. Qui le telecamere simulano una ripresa TV.

Avete presente il mondo della Formula Uno, con tanto di monoposto, piloti e costruttori che lottano per il titolo, meccanici che febbrilmente si industriano per trovare il giusto assetto delle vetture durante le prove libere e il warm up, per poter raggiungere il massimo delle prestazioni, le sedici piste del mondiale esattamente come vengono mostrate in televisione ora da Italia Uno e dalla Rai? Bene, se avete in mente tutto questo, avete una precisa idea di quello che *Formula Uno Grand Prix* vuole essere e, mi cadessero tutti i capelli in questo esatto istante, se non riesce perfettamente nello scopo che si prefigge.

Non voglio certo iniziare ora a tessere, per l'ennesima volta, le lodi di Geoff Crammond, raccontando del fantastico *Revs*, o dello strabiliante *Stunt Car Racer*, se siete degli assidui lettori di K dovreste ormai conoscere il viso del caro Geoff meglio di quello della vostra ragazza. Ma, come è possibile non sentirsi profondamente in debito con il tale di cui sopra quando veniamo a sapere che, oltre della progettazione il nostro Geoff è anche il principale fautore della programmazione di questa nuova e, lasciatemelo dire, migliorata versione di un titolo già di per sé fantastico? D'accordo, passiamo al gioco. Inevitabilmente, visto il successo che già la versione per Amiga ha riscosso, sia a livello di pubblico che di critica, la formula rimane invariata. Ciò che lo rende molto più interessante di quanto non fosse la versione precedente, è rappresentato dalla risoluzione grafica e dalla velocità d'animazione. Queste migliorie sono però da considerarsi in base alla macchina che avete a disposizione, non pretenderete il massimo da un 286 a 6 MHz? Le vetture a 256 colori rendono in maniera sorprendente. Dalla visuale degli specchietti, alle sfumaure e alle ombreggiature del volante. La velocità, se avete i MHz necessari, è quanto di più vicino alla realtà abbia mai visto: se si viaggia a 40 Kmh, sembra di andare a 40 Kmh, se si arriva ai 300 Kmh, si vola. *F1GP* nella nuova versione per PC è qualcosa di mai visto prima, sicuramente il miglior gioco di corsa. Lo sarebbe anche se si potesse gareggiare solo in un unico circuito, diciamo Monza, tanto per non scordare la mia città natale, figuratevi dovendo correre per un intero campionato costituito da 16 corse!?!

Genere Simulazione corsa
Casa Microprose
Sviluppatore Geoff Crammond

- Grafica 3D superbamente disegnata
- Rigorosa accuratezza tecnica
- Opzioni di difficoltà molteplici

- Visuali all'esterno della vettura limitate

Versione PC

**Lo aspettavamo da tempo e finalmente è arrivato. *F1GP* per PC s'è fatto attendere, ma vedendo il risultato posso assicurare che tale attesa è più che mai giustificata.
Sono finiti i tempi in cui chi possedeva un'Amiga guardava con aria di sufficienza il povero PCista, perché tra tutte le simulazioni possibili era proprio la migliore che non poteva giocare.
Com'era logico supporre, *F1GP* dà il meglio di sé su macchine potenti e veloci e, anche se può sembrare piuttosto disdicevole a dirsi, consiglierei a chiunque di giocarlo su un 486 ad almeno 33 MHz. "E se io non posso permettermelo?" mi pare già di sentirvi inveire. Beh, cosa devo dire... accontentatevi.**

K VOTO

960 PC

G / QI / A / FK

Di *F1GP* s'è già scritto e detto tutto, cos'altro potrei aggiungere? Se siete appassionati di Formula Uno, l'ultima cosa che dovete fare è dimenticare di comprarlo. Come già per la versione per Amiga, anche quella per PC permette di avere numerosi livelli di difficoltà, legati agli aiuti di guida, il che rende *F1GP* subito giocabile per chiunque. Logicamente il massimo della soddisfazione verrà raggiunto quando sarete in grado di guidare uno dei bolidi senza l'aiuto del computer, ma ci vorrà del tempo prima che riusciate ad arrivarci...
In ogni caso, questo è uno di quei giochi che rimettono in pace con sé stessi. È assolutamente fantastico.

P.S. Sapete quando si hanno quelle sensazioni di "Deja Vu"... ecco questo commento mi sembra di averlo già scritto.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto / ore / giorni / settimane / mesi / anni

Sul cruscotto, al passaggio dal traguardo, ci verrà indicato il gap che ci separa dal corridore davanti a noi. Su Amiga mancava quest'opzione che si rivela decisamente utile e realistica.

Alla partenza è possibile guadagnare parecchie posizioni, occhio però alla curva successiva, non affrontatela troppo velocemente o perderete tutte le posizioni che avete guadagnato.

Giorgio Baratto

REACH FOR THE SKIES

Dopo *Space Shuttle* sembra che la Virgin Games si voglia buttare nel già affollatissimo settore dei simulatori di volo dedicati, in particolare, alla seconda Guerra Mondiale.

Reach for the Skies, infatti, consente di vestire i panni di un pilota della Royal Air Force (o R.A.F. per gli amici) inglese, oppure della Luftwaffe tedesca, per cimentarsi nel puro combattimento aereo, così come di assumere il controllo anche della parte strategica per una pianificazione delle risorse da impiegare durante gli attacchi al nemico.

C'è anche una scelta che consente di fare pratica avendo a disposizione un aereo invulnerabile con carburante e munizioni infinite, con il quale ci si potrà addestrare alle medesime tecniche di dogfight che serviranno nel corso delle altre due opzioni.

Per il volo si potranno scegliere tanto i caccia leggeri (Hawker Hurricane & Supermarine Spitfire per gli inglesi, Messerschmitt BF-109 & Messerschmitt BF-110 per i tedeschi), quanto i pesanti bombardieri tedeschi (Heinkel HE-111, Dornier DO-17, Junkers JU-88 ed il mitico Junkers "Stuka" ad ali di gabbiano & sirena incorporata denominato JU-87) i quali, ovviamente, richiederanno differenti abilità rispetto ai "Fighter". In un certo senso il pilotaggio dei caccia è un po' più difficile in quanto oltre a guidare il mezzo lo si dovrà allineare (con il mirino posto di fronte) con il bersaglio nemico per poter mettere a segno i propri colpi, mentre in un bombardiere basterà scegliere in quale delle torrette difensive di bordo sistemarsi (di solito, quella maggiormente vicina alla direzione di attacco) e brandeggiare la sola mitragliatrice verso la minaccia in arrivo: tutto (!) qui...

Per quanto riguarda i caccia, comunque, una volta in volo si avranno a disposizione tutti i principali strumenti, indicatori ed ammennicoli vari di flaps & carrello, unitamente a una poco realistica lettura digitale di tutte le principali informazioni di bordo: velocità orizzontale, verticale (salita oppure discesa), quota et similia.

Nel gioco troviamo alcune novità non molto diffuse negli altri simulatori, tra le quali un altrettanto inesistente (perlomeno sui velivoli reali) pilota automatico che, addirittura, "insegue" il velivolo nemico più vicino, mantenendolo nel mirino: assurdo ma dannatamente comodo!

Si potrà scattare qualche fotografia in volo, magari per documentare i propri abbattimenti (e questo è già parecchio più reale...), oppure attivare addirittura una videocamera per una ripresa di intere sequenze di combattimento anziché di singole immagini statiche, che in seguito potranno essere riviste con calma nel corso del "debriefing", ossia della riunione successiva al volo, nella quale si analizza il resoconto dello stesso.

Nel gioco possiamo rivestire tre ruoli differenti: eccoli.

Nella fase di briefing ci vengono indicati gli obiettivi da raggiungere.

La parte strategica, invece, introduce un nuovo elemento (comunque facoltativo) che abbellisce il programma senza renderlo complicato; se come pilota si ricevono semplicemente ordini riguardo ciò che si deve fare (attaccare i velivoli "X" nel punto "Y" alla quota "Z" e basta!),

PER GLI STRATEGHI DEI CIELI

La parte strategica di *Reach for the Skies* comprende diversi elementi che contribuiscono ad arricchirne il valore data l'importanza rivestita da ciascuno di essi; vediamoli brevemente indicati di seguito:

BASI AEREE DI SPITFIRE: I quadratini rossi rappresentano tutte le basi dalle quali operano i caccia Spitfire.

BASI AEREE DI HURRICANE: I quadratini blu rappresentano tutte le basi dalle quali operano i caccia Hurricane.

ALTRE BASI AEREE: Le croci blu rappresentano tutte le altri basi attualmente non impiegate dalle forze inglesi. La distruzione di una di queste basi, così come una di quelle già operative, per un inglese significa diminuire la possibilità di schermare gli attacchi in quella particolare zona, mentre per un tedesco equivale a crearsi dei "corridoi di sicurezza" attraverso i quali potersi avvicinare ai propri bersagli.

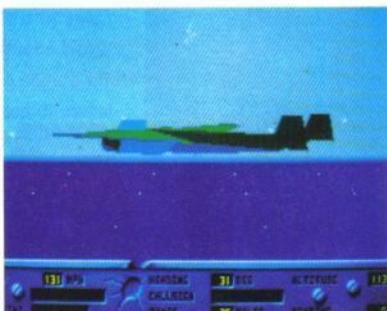
FABBRICHE DI AEROPLANI: I quadratini grigi rappresentano tutte le fabbriche di velivoli (due di Spitfire e due di Hurricane) distruggendo le quali le capacità di ripristino degli aerei inglesi distrutti risulterà seriamente compromessa. Se giocate come inglesi cercate di non farvele bombardare poiché se le perdete potete dare addio alle più rosee previsioni di vittoria, mentre se siete tedeschi cercate di eliminarle quanto prima onde "tagliare" i rifornimenti inglesi.

AREA URBANA: La zona grigia rappresenta l'area urbana inglese cioè, in pratica, la città di Londra.

PALLONI DI SBARRAMENTO: Le croci bianche rappresentano i palloni di avvistamento del nemico.

SITO CONTRAEREO: I marker rossi rappresentano i siti di artiglieria contraerea che gli inglesi chiamano anche "Triple A" (cioè Anti Aircraft Artillery che, appunto, sta per Artiglieria Contraerea) oppure, per usare lo slang dei piloti, definiscono con il termine "Flak".

SITO RADAR: I marker neri rappresentano gli importantissimi siti radar grazie ai quali si possono avvistare con un discreto anticipo (circa 50 miglia) le minacce in arrivo e regolarsi di conseguenza per la difesa.

PUNTI DI ATTACCO: I quadratini bianchi rappresentano i punti in cui si incontrano i bombardieri tedeschi con le loro scorte e da dove si dirigono insieme sull'obbiettivo.

Un classico nei simulatori di volo: le visuali esterne. *Reach* se la cava egregiamente sotto questo punto di vista.

"Mio caro collega credo che la tua carriera militare sia giunta al capolinea; un altro abbattimento per gli Alleati!"

nei panni del "Controller" si dovranno gestire al meglio le proprie risorse in maniera tale da decidere cosa e chi mandare a contrastare il nemico. Chiaramente, dopo la fase degli ordini si dovrà anche vestire la tuta di volo e impersonare uno dei personaggi che dovranno eseguire quanto appena impartito, le cui motivazioni, perlomeno, saranno ora decisamente più chiare e costituiranno un maggior incentivo al raggiungimento degli obiettivi: non trovarsi il giorno successivo a comandare la metà degli aerei rispetto a quelli della giornata precedente!

Alessandro Diano

Genere Simulatore di volo
Casa Rowan Software (Virgin Games)
Sviluppatore Rod Hyde

- Grafica superfici molto buona
- Opzione strategica interessante
- Semplice da usare

- Struttura ripetitiva
- Audio assente senza schede sonore
- Grafica non all'altezza
- Gioco di volo poco profondo

Versione PC

L'installazione avviene da quattro dischetti ad alta densità per un'occupazione che, a seconda della configurazione del proprio personal computer, occupa circa tre mega una volta su disco rigido. La grafica a 256 colori viene sfruttata degnamente solo per le superfici esterne dei velivoli, mentre per il resto si osserverà la tradizionale V.G.A. in 16 colori, e non mezzo di più. Il sonoro è inesistente se non avete una scheda sonora, mentre fortunatamente per i comandi di volo la scelta può avvenire tra tastiera, mouse, joys e sticks vari.

K VOTO

838 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Non c'è molto da dire: se vi piacciono le simulazioni di volo non compratelo assolutamente in quanto sbagliereste semplicemente genere, mentre se siete alla ricerca di un buon gioco di volo e non vi interessa la parte strategica esistono, nell'ordine, sia *The Secret Weapons of the Luftwaffe* che *Heroes of the 357th*, con particolare riguardo al primo titolo che prevede anche alcuni dischi di espansione per pilotare ulteriori velivoli rispetto alla confezione originale. Se, invece, vi affascina la possibilità di decidere anche una strategia di interventi aerei, oppure siete alla ricerca di un prodotto che renda giustizia alla rappresentazione delle superfici in 256 colori, *Reach for the Skies* vi offre tale binomio che, pur non essendo molto vincente, sarà gradito agli amanti degli spara-spara aeronautici.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

Il nostro pannello dei comandi è stato danneggiato dai colpi nemici.

confronta & contrasta

Il primo (e l'unico!) prodotto che viene in mente osservando *Reach for the Skies* è, indubbiamente il gioco di volo *The Secret Weapons of the Luftwaffe* che, a sua volta, si ispirava al buon vecchio *Battle of Britain* della Lucasfilm.

La differenza grafica è decisamente a favore di *R.F.T.S.* per quanto riguarda le viste esterne rappresentate da una grafica in V.G.A. a 256 colori che rendono davvero ottimamente le superfici dei velivoli. Entrando all'interno degli aeroplani, però, il vantaggio passa sicuramente dalla parte di *S.W.O.T.L.* in quanto si avvale di cruscotti parecchio più realistici rispetto a quelli di *R.F.T.S.* che non sfrutta assolutamente i 256 colori disponibili. Come sonoro sono entrambi una pena completa in assenza di schede esterne che rendano qualche rumore degno di nota, mentre per quanto riguarda la varietà di gioco il buon vecchio *S.W.O.T.L.* ha la meglio consentendo, tra l'altro, il pilotaggio di velivoli assurdi a differenza di quelli "tradizionali" presenti in *R.F.T.S.*. Quest'ultimo, però, si avvale della componente strategica abbastanza immediata ma, proprio per questo, non troppo profonda e, quindi, altrettanto stimolante.

http://speccy.altervista.org/

The HUMANS

Lo studio dell'evoluzione umana e di tutte le circostanze, fortuite o meno, che ne hanno determinato il progresso rappresenta una materia molto interessante, su cui i programmatori della Imagitec Design hanno deciso di dire la loro con questo tanto atteso The Humans.

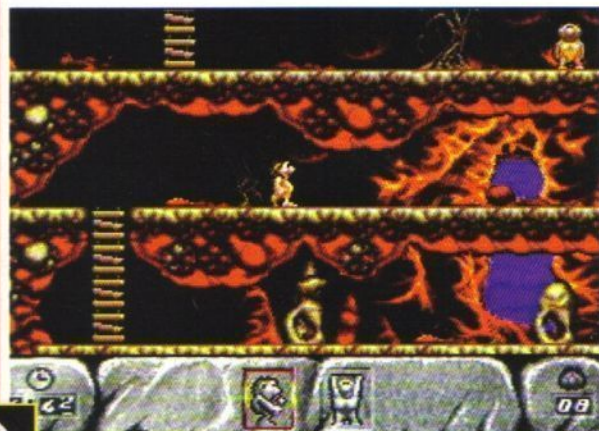
Anche la schermata dei crediti è disegnata seguendo lo stile prestoricheggiante del resto del gioco. Simpatica!

Innanzitutto occorre precisare che questa realizzazione cerca più che altro di esaltare l'aspetto "divertente" e "giocabile" della storia delle primordiali vicissitudini umane, rinunciando ad ogni velleità simulativa stile Maxis, per intenderci. Il risultato di questa scelta è un prodotto divertente da giocare e ricco di umorismo sotto ogni aspetto, dalla schermata dei titoli al manuale.

Come stile di gioco, *The Humans* può ricordare, a grandi linee, lo schema di *Lemmings*: lo scopo è quello di far arrivare uno o più esseri umani, controllati dal giocatore, in una determinata locazione di ogni livello. Questa rappresenta o la semplice conclusione della zona affrontata o, in casi particolari, la conquista di un gradino evolutivo, guadagnato grazie alla scoperta di un utensile o comunque di qualcosa di molto importante per l'uomo. In questo caso, al completamento del livello, segue una scenetta animata che rievoca umoristicamente le gesta eroiche dei nostri antenati.

All'inizio di ognuno degli 80 livelli disponibili, vi viene indicato il numero dei membri della vostra tribù e quanti ne sono necessari per il completamento della zona che state per affrontare; questi due dati sono molto importanti, poiché se il secondo supera il primo scatta il game over, che vi costringe a ripartire daccapo o a inserire il codice dell'ultimo livello raggiunto.

Nelle prime fasi di gioco gli esseri umani sono in grado solo di raccogliere gli oggetti (a patto che ne trovino, naturalmente!) e di formare una sorta di scala umana: di mettersi, cioè, in piedi l'uno sull'altro, in modo da permettere ad altri elementi di salirci sopra. Inoltre, raccogliendo una serie di oggetti (lance, corde, torce o ruote di pietra), automaticamente l'uomo che ne entra in possesso acquista la capacità di svolgere determinate azioni: muoversi sulla ruota, usare la lancia per saltare burroni (come se fosse un salto con l'asta), bruciare alcuni elementi della vegetazione che ostacolano il cammino verso la meta e così via.

Un aspetto molto importante è che, poiché controllate un solo membro alla volta della vostra tribù, è spesso necessario effettuare un vero e proprio gioco di squadra, facendo passare da un uomo all'altro oggetti indispensabili per l'avanzata dell'intera tribù.

Fino a che ci sono le scale non ci sono problemi per raggiungere le piattaforme più elevatate, ma date un'occhiata alla schermata qui di fianco...

...ecco come ve la dovrete cavare quando le scale cominceranno a scarseggiare: una bella piramide umana! L'animazione del personaggio che regge tutto il gruppo è spassosissima.

http://speccy.altervista.org/

confronta & contrasta

The Humans è un gioco piuttosto originale come concetto di base, ed è difficile trovare un programma con cui possa essere effettivamente confrontato. In linea di massima, almeno per alcuni aspetti, _Lemmings_ offre il paragone più logico ed appropriato. Il prodotto della Psygnosis offre un'azione senza dubbio più frenetica e veloce, e risulta quindi alla fin fine più coinvolgente. Per quanto riguarda invece la realizzazione, in entrambi i programmi è stata parecchio curata e, nonostante la lontananza delle date di pubblicazione, _Lemmings_ non sfigura troppo rispetto a _The Humans_, benché quest'ultimo sia sicuramente superiore sotto questo punto di vista. In definitiva _Lemmings_, nonostante l'età ragguardevole per un mondo in costante e velocissima evoluzione come quello dei videogiochi, è nel complesso migliore, anche se di poche lunghezze, di _The Humans_.

Se ci troviamo in difficoltà è sempre possibile chiedere una mano (zampa?) agli pterodattili nostri amici.

Per la prima volta non ci sono problemi, ma quando dovremo riattraversare questo ponte dovremo fare parecchie acrobazie.

Non sembrano avere le idee molto chiare questi umani, prima si arrampicano sulla schiena dei compagni e poi si tirano le lance.

Al termine di ogni livello una divertente animazione ci informa del codice necessario per ripartire dal punto raggiunto.

Genere Rompicapo Arcade
Casa Mirage
Sviluppatore Imagitec Design

- Ottima realizzazione tecnica
- Grande umorismo in ogni aspetto del prodotto

- Metodo di controllo non semplicissimo
- Un po' ripetitivo alla lunga

Versione Amiga

Il programma è contenuto su tre dischetti e dovrebbe girare senza problemi anche su macchine con soli 512 K. La versione provata era quella inglese, ma alla Mirage ci hanno assicurato che quanto prima ne sarà approntata una completamente in italiano, comprendente la traduzione del gioco e dell'ottimo manuale. Quest'ultimo è scritto con grande umorismo ed è davvero divertente da leggere. Grafica e sonoro sono adeguate al buon livello globale di questo prodotto.

Versione PC

La pubblicazione della versione PC non dovrebbe tardare molto rispetto a quella per Amiga. Richiederà almeno un 286 con 640 K, e supporterà le maggiori schede sonore in circolazione (AdLib, Soundblaster, Roland).

K VOTO

899 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

L'attesa che ha preceduto l'uscita di _The Humans_ è senza dubbio stata giustificata dalle qualità che il programma dimostra sin dalla prima partita: è divertente, facile nell'apprendimento, ricco di humor e ben realizzato. Tutto ciò si rispecchia nella pregevole realizzazione tecnica, che supporta gli spunti comici presenti nel gioco (ad esempio nel caso delle sequenze animate che testimoniano il progresso tecnologico del genere umano). Gli unici punti deboli, come già detto, possono essere inquadrati nella non estrema varietà di compiti e scenari dei vari livelli e nella frustrazione arrecata dal dover ripetere dall'inizio una zona se, per esempio, si passa male una lancia o una corda da un uomo all'altro; dato che il completamento di ogni missione richiede in media 4-5 minuti potete realizzare anche voi che sciropparsi tre o quattro volte di fila lo stesso livello ripetendo le stesse operazioni non è il massimo della vita.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
0 1 2 3 4 5

C'è anche un personaggio, nella vostra truppa di derelitti preistorici, che è in grado di svolgere azioni un po' fuori dalla norma: lo stregone della tribù. Questi può trasformare uno qualsiasi degli uomini in un oggetto, ma gli è purtroppo sconosciuta la formula per effettuare l'operazione opposta, obbligandoci così, di tanto in tanto a dover sacrificare alcuni membri della nostra tribù.

In alcuni casi, però, ricorrere alla magia risulta indispensabile, a causa dell'insormontabilità di alcuni passaggi o della presenza di tirannosauri affamati, contro i quali c'è ben poco da fare se non correre, tenerli a bada con il fuoco o farli direttamente fuori spezzando qualche lancia (non certo a loro vantaggio) sulla loro coriacea pelle. Oltre a questi simpatici bestioni sono presenti altri due tipi di animali: stegosauri e pterodattili. I primi si trovano in formato baby come mascotte della tribù, e talvolta vi verrà chiesto di recuperarli da qualche sperduta piattaforma, mentre i secondi, consentendovi di saltare sulla loro ampia schiena (nella realtà avevano un'apertura alare maggiore di molti aerei da turismo), vi daranno uno strappo verso la conclusione del livello.

Per quanto concerne la realizzazione tecnica, sicuramente è stata seguita con grande attenzione: la grafica è di ottimo livello, efficace nel corso del gioco vero e proprio, ottima nelle schermate introduttive e nelle animazioni stile cartoon cui ho accennato all'inizio; le musichette e gli effetti sonori sono di buona fattura, benché non straordinari. Non perfettamente studiato e quindi un po' ostico, soprattutto nelle fasi iniziali, risulta invece il metodo di controllo: è indispensabile sia l'uso del joystick sia quello della tastiera e ciò complica un tantino le cose.

The Humans è, insomma, un gioco piuttosto bello da giocare, facile all'inizio e con un livello di difficoltà ben graduato nel progredire dell'evoluzione umana; lo spiccatissimo umorismo, inoltre, lo rende ancora più piacevole e divertente, migliorandone ulteriormente l'insieme. L'unico difetto può venire dalla ripetitività, a lungo andare, dei livelli e dalla frustrazione di dover ricominciare tutto daccapo se finisce il tempo o non si hanno più uomini a sufficienza per portare a termine il compito. Per il resto un ottimo gioco vivamente consigliato soprattutto agli amanti del genere.

Simone Bechini

GOBLII

Sono tornati ad invadere i nostri monitor i gobliins più pazzi del mondo videoludico. Una nuova avventura... Dei nuovi problemi da risolvere e sopratutto... Mal di pancia dalle troppe risate!

Se il primo episodio era già una boccata d'aria fresca nel campo dei videogiochi, con il suo tema fuori dall'ordinario, la sua interfaccia utente semplicissima e le sue animazioni da far schiattare dal ridere anche un orso polare, il secondo episodio della saga (è previsto anche un terzo ed ultimo episodio!) riesce a rinnovarsi abbastanza da non essere considerato un semplice remake o una specie di data disk con nuovi problemi da risolvere. Ancora una volta i programmatori della Coktel Vision sono riusciti a sfornare un prodotto di ottima qualità ed ancora più divertente del suo predecessore.

Ma alcuni di voi staranno già balbettando: "Come mai questa volta solo due 'i' in Gobliins?". A questi risponderò: "Perché sono solo due i protagonisti!

Elementare cari Watson! I più valorosi avventurieri di tutta la contea gobliiniana: Fingus e Winkle!".

Il problema dei nostri due simpaticoni è che il figlio del Re Angoulafre si è fatto rapire da un demone chiamato Amoniak che ha trasformato il giovane principe in un buffone al servizio della sua corte, e che risiede ora in un castello gentilmente usurpato al Re Guerriero Domenic della contea adiacente.

Senza alcuna esitazione, i nostri simpatici eroi si offrono volontari e vengono teletrasportati nel villaggio vicino al suddetto castello, dove li aspetta il mago Tazaar per dar loro qualche prezioso consiglio. La loro missione sembrerebbe semplice.

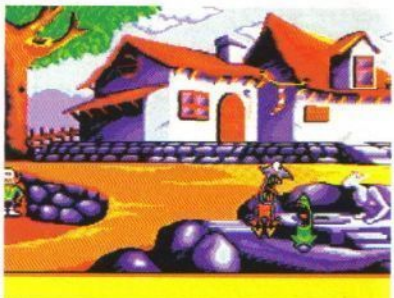
Devono raggiungere il castello, liberare il principe prigioniero e ritornare sani e salvi al villaggio. Ma la verità è tutt'altra! Quelli che hanno giocato al primo episodio si ricorderanno che lo svolgimento dell'avventura era molto lineare, nel senso che dovevano affrontare ogni schermo come una missione separata e che una volta risolta non ci si tornava più. Il sistema è stato notevolmente modificato. Ora il gioco si presenta sotto forma di varie missioni lunghe dai due ai cinque schermi in cui dovranno essere risolti vari problemi contemporaneamente, a volte usando oggetti trovati in altri schermi, prima di poter accedere alla fase successiva.

Il giocatore può dirigere Winkle e Fingus con il mouse, alternativamente o simultaneamente; quest'ultima opzione è una vera e propria novità. Infatti potete dare un ordine al primo goblin mentre ne fate eseguire un'altro al secondo. Questo apre nuove possibilità e naturalmente nuovi problemi (ancora più complicati!) perché spesso dovrete agire simultaneamente in posti diversi; oppure certe azioni vi richiederanno l'impiego di tutti e due i goblin (per esempio per accendere una bomba uno dovrà tenerla in mano mentre l'altro dà fuoco alla miccia!).

Un'altra novità: i vostri gobliin sono diventati immortali.

All'inizio di ogni livello si ha una sensazione di smarrimento dovuta alla mancanza di punti di riferimento. A cosa servirà la bottiglia?

Infatti questa volta se verranno spaventati o colpiti non perderanno più energia, e ciò vi permetterà di tentare varie azioni senza correre il rischio di dover caricare un salvataggio. Ah! Appunto! Adesso potete anche salvare la vostra posizione su disco, non come nel primo episodio dove disponevate solo di password corrispondenti al livello raggiunto. L'interfaccia utente è molto semplice come già detto.

Un semplice clic sul gobliin attiva il personaggio, mentre per spostarlo basta cliccare sullo schermo nel punto prescelto ed il protagonista ci andrà scegliendo la via più breve. Per raccogliere un oggetto dovrete solo cliccarci sopra. Per usare un oggetto, invece, dovrete cliccare con il destro (apparirà l'inventario), scegliere poi quale utilizzare e

Aiuto! Mamma mia, cos'è quel mostriciattolo? Probabilmente non abbiamo eseguito l'azione corretta...

Eh, eh! Queste cose non si fanno. Siamo in un videogioco, suvvia. Dopotutto se serve a risolvere il livello...

NS 2

Genere Rompicapo
Casa Coket
Sviluppatore Interno

- Un'interfaccia utente ottima e semplice
- Numerosissime enigmi da risolvere
- Un'animazione da far urlare dal ridere!

- Fastidiosi e lunghi i caricamenti tra una schermata e l'altra!

Versione Amiga

I 32 colori rispetto ai 256 della versione PC sono usati in modo adeguato anche se il programma non utilizza le capacità dell'Amiga a fondo. Anzi avrebbero potuto pensare ad una possibile installazione su Hard Disk (anche se i tre dischetti del gioco sono ben gestiti) e prevedere l'uso di memoria aggiuntiva, per evitare di ricaricare un'immagine appena visitata.

Versione PC

WOW! Certo che i 256 colori cambiano molto l'atmosfera, e l'uso dell'Hard Disk ne aumenta notevolmente l'interesse. Per il sonoro è sempre meglio una SoundBlaster o una Adlib! Senza dubbio la miglior versione!

K VOTO

860 AMIGA
890 PC

Geniale! Sublime! Favoloso! Demenziale....Basta, mi dò una calmatina! Ma sono le prime parole che mi sono venute in mente quando ho caricato il gioco. Certo che se siete patiti sfegatati dell'action, e se per voi i rompicapi richiedono uno sforzo troppo intenso e meglio che voltiate pagina. Nel caso contrario questo gioco è un bell'esempio di coacervo di enigmi cervellotici che rischia di farvi compagnia per lunghe notti prima che riusciate a venirne a capo. Controindicazione: i soggetti sensibili o malati di cuore dovranno stare attenti a non schiattare dalle risate giocandoci (un cadavere in casa fa un po' di disordine, ...scherzo!!!). Un gioco sublime in cui l'umorismo è onnipresente!

CURVA INTERESSE PREVISTO

(In alto a sin.) Come portare le uova al gigante evitando il cane?
(In alto a des.) Quel mostroide ci sbarra la strada! Pussa via!

I nostri eroi ammirano estasiati questa casa costruita sull'albero. Non sanno di trovarsi di fronte ad un livello super-impegnativo.

cliccare nel punto in cui volete usarlo.

L'inventario è comune a tutti due i gobliin e, i nostri due amici hanno tecniche completamente diverse per usare certi oggetti, alcune migliori di altre.

Infatti Fingus è il più serio dei due. È intelligente, diplomato con gli altri, molto cauto e sveglio; mentre Winkle è un vero teppistello: insulta la gente in modi abbastanza rudi ma è molto coraggioso e ha un fisico da vero atleta (anche se non si nota tanto!) che gli permette di compiere un bel po' acrobazie. Tutta la ricchezza del gioco sta nelle diversità e la complementarità dei due compari.

La grafica piuttosto semplice si adegua bene al gioco e usa in modo corretto il 32 colori dell'Amiga (anche se la versione PC è molto più bella in 256 colori), mentre il sonoro è ottimo, con musiche di accompagnamento eccellenti e ottimi suoni campionati. La vera perla sta nell'animazione dei personaggi che sono veramente esilaranti. Ridono, si lamentano, si girano verso di voi con un "No! No!" del dito quando volete fargli fare un azione troppo pericolosa, saltano dalla gioia o vi fanno un "OK!" con la mano se riuscite a scoprire qualcosa...insomma interagiscono con il giocatore! Una meraviglia! Nonostante i comandi siano molto semplici, non dovete illudervi di risolvere il gioco in poche ore, perché gli enigmi sono veramente tosti e a volte un po strani ma mai privi di logica (magari tirata un pò per i capelli, ma insomma...!).

Alex Pasetto

confronta & contrasta

L'unico gioco che gli assomiglia è il suo ormai illustre predecessore: *GOBLIIINS*! Naturalmente la sparizione del maghetto, che aveva il potere di trasformare certi oggetti, mi ha un po' rattristato ma questo nuovo episodio è ancora più divertente ed esilarante del primo, ed i problemi da risolvere sono ancora più difficili e contorti. Un degno successore!

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NIPPON SAFES INC.

Una nuova casa di software italiana si affaccia all'orizzonte. Si chiama Dynabyte e il suo primo gioco, *Nippon Safes Inc.*, è piuttosto interessante e fa ben sperare per il futuro.

I giapponesi sono un po' come i napoletani...entrambi i popoli sono presenti (almeno in un esemplare) in qualsiasi parte del mondo. Infatti, come è facile imbattersi in un partenopeo intento ad impastare la sua bella pizza nel Tibet, è altrettanto semplice incappare nell' invisibile raggio d'azione fotografico di un tecnologico nativo della Terra Ove Nasce Il Sole mentre vagate tranquillamente per casa vostra.
Il brutto è che entrambi i tipi di terrestri soprаelencati sbucano fuori quando meno te lo aspetti, facendo sfoggio di improbabili arti tarantellesche i primi, ed intrufolandosi nelle nuove avventure grafiche italiane i secondi.

Alla Dynabyte evidentemente apprezzano queste velleità di socializzazione, visto e considerato che hanno chiamato il loro primo gioco *Nippon Safes, Inc.*. Quindi, proprio quando c'eravamo stufati di pirati, fruste e cappelli, arrivano i nostri maccheronici pigiatasti a sollazzarci con l'ennesima avventura grafica ad interfaccia iconica, simile negli intenti, ma non ancora nei risultati, ai pluridecorati sforzi della LucasArts e di una pletora di altre software house non necessariamente minori, ma non esenti comunque da tentativi di clonazione del celeberrimo formato di *Zak McKracken* e *Monkey Island*.

Tutta la vicenda è incentrata sulle peripezie di tre individui apparentemente diversissimi, ma le cui vite in realtà presentano molti punti di contatto

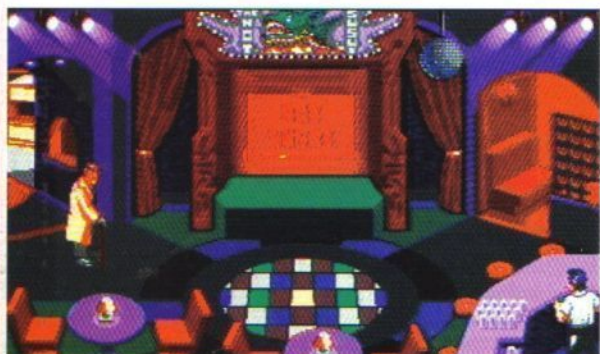
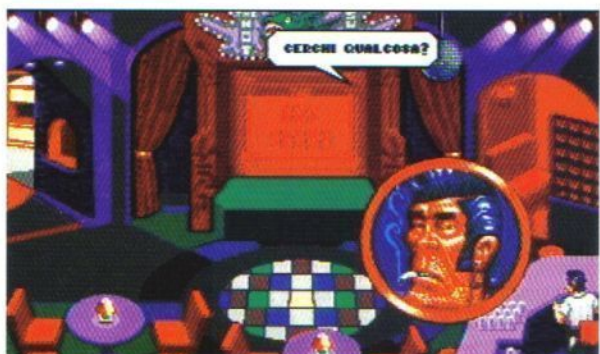
Donna fatale esce di prigione. Il mondo farebbe bene a tenersi forte, non è un tipo con cui scherzare.

Tutta la vicenda è incentrata sulle peripezie di tre individui apparentemente diversissimi, ma le cui vite in realtà presentano molti punti di contatto. L'analogia più evidente risiede tra le pieghe delle pratiche anagrafiche dei tre tizi, e precisamente nei loro nomi: Dough Nuts (che tradotto significa più o meno "ciambella", nome appropriato per uno sprite dalle sembianze tipiche dei *Nerd* americani), Dino Fagioli (un ex-pugile, ridotto peggio di Rino Tommasi) e la conturbante (quanto disponibile sotto equo compenso) Donna Fatale. Tutti e tre i nomi iniziano per D, come Dynabyte, ma questo è soltanto un particolare nel quadro intri-

Dough Nuts sta per cacciarsi nei guai. Cosa vorrà quel signore vicino alla macchina.

Sarebbe meglio farci gli affari nostri. Rischiamo solo di cacciarci nei guai e forse ci siamo già .

Da Chan l'onesto si possono trovare gli oggetti più curiosi, chissà se sarà all'altezza di Sam, il suo collega nordamericano.

200 Yen!!! Ma è un furto! Bisognerà contrattare un po' con questo bel tipo. Chi crede di imbrogliare.

Non sembra molto frequentato questo locale. Forse si sta preparando qualcosa.

I baristi sono uguali in tutto il mondo. La cortesia non è certo il loro forte.

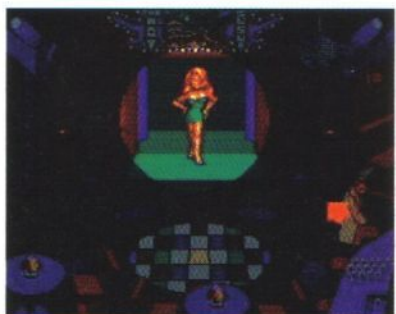
catissimo di situazioni che *Nippon Safes* propone mentre la storia si dispiega, rivelando una inaspettata coerenza. L'avventura inizia con tre situazioni distinte da risolvere, una per ogni personaggio.

Questi "prologhi" sono semplicissimi da portare a termine, ed hanno in comune una triste conclusione, ovvero l'arresto di Nuts, Fagioli e Donna Fatale. Dough Nuts è un genio dell'elettronica e un esperto in esplosivi e il suo tentativo di irruzione (via sistema fognario, nella migliore tradizione ladresca) nella cassaforte principale della banca di Tioko (sì, Tioko, non è un errore) viene sventato dalla efficiente polizia nipponica; Dino Fagioli riesce a farsi arrestare al posto di qualcun altro per via della quantità infima di materia grigia a lui destinata dal Creatore; mentre Donna Fatale è colta sul fatto in un club privato, mentre annuncia a un pubblico inesistente il suo fantomatico e proibitissimo "numero della bottiglia".

Il gioco merita tutta l'attenzione possibile, anche considerando che col progressivo dipanarsi della trama

Risolti questi tre piccoli antefatti, il gioco ha inizio sul serio (mi si perdoni il gioco di parole), e a questo punto si comincia a comprendere la trama: un tale Dr.Ki è il depositario esclusivo dell' eredità di un inventore di casseforti (le Nippon Safes del titolo), ovvero di una floridissima azienda che sino a quel momento Ki aveva gestito in società col proprietario dalle velleità evasive. Ora, il dr.Ki non è propriamente un esperto in economia aziendale e riesce a mandare in fumo il lavoro di decenni, oltre a spedire in cassa integrazione un incommensurabile numero di lavoratori dagli occhi a mandorla.

La storia prende una svolta decisiva quando Ki trova un volume redatto dal suo vecchio socio in persona, in cui l'amanuense (il volume era infatti un manoscritto, probabilmente addirittura in ideogrammi) specifica le sue intenzioni. Il vecchio inventore intende lanciare una sfida ai ladri di tutto il pianeta, semplicemente rivelando l'esistenza di una cassaforte sepolta da qualche parte in Giappone, contenente la chiave per scavalcare ogni sistema di sicurezza mai brevettato dalla Nippon Safes, sistemi ovviamente sparsi per tutto il globo terracqueo e contenenti tesori indicibili. Qui rientra in scena Ki, che assolda i tre disastrati di cui sopra affinché il segreto della Nippon Safes Inc. non rimanga sepolto nei secoli dei secoli.

Nippon Safes Inc. possiede un bellissimo sistema di scelta del personaggio, completamente basato su un test a risposta multipla che si ricollega alle peculiarità psicologiche dei tre personaggi protagonisti. A questo si aggiunge il fatto che

Donna Fatale si esibisce nel suo show. Cosa ci riserverà la fatalona più amata dagli italiani (o dai giapponesi?).

Oh, oh! L'hanno beccata ancora. Cosa sarà il numero della bottiglia? Niente paura, è solo uno scherzo.

http://speccy.altervista.org/

È davvero difficile trovare un serio termine di paragone per questa prima fatica della Dynabyte, dal momento che *NS* attinge a piene mani da ogni prodotto simile pubblicato senza per questo imitarne pedissequamente uno in particolare. Forse, per feeling globale, il titolo più vicino al prodotto in esame è *Bargon Attack*, ed un confronto tra questo e *NS* risulta decisamente orientato verso la vittoria del gioco Dynabyte, meno arzigogolato ma forse un filino troppo facile.

una volta entrati nel vivo dell'avventura ci si rende conto che l'interfaccia utente è molto semplice ed efficace, cosa che non si può dire a riguardo di recenti titoli di case blasonate (mi riferisco a *Curse of Enchantia*, ad esempio, deturpato da una stridente gestione dei comandi). Premendo il pulsante destro del mouse appare una specie di inventario-con-comandi, alla *Star Trek 25th Anniversary*, per intenderci, che contiene le icone delle quattro azioni possibili - aprire, prendere, esaminare, parlare - oltre ai vari oggetti recuperati nel corso del gioco. Poniamo, ad esempio, che dobbiate collocare del plastico su una cassaforte: si preme il pulsante destro per far apparire l'inventario, si seleziona il plastico e si rilascia il pulsante. A questo punto il cursore incorpora visivamente il plastico, che basta collocare nel punto giusto e il gioco è fatto. Il programma facilita il giocatore rivelando - via testo - mentre il cursore scorre sullo schermo l'azione che può compiere con quell'oggetto dandogli, di fatto, la certezza di aver compiuto l'azione giusta, se non,in alcuni casi, la soluzione al rompicapo di turno magari prima che il giocatore l'abbia individuata.

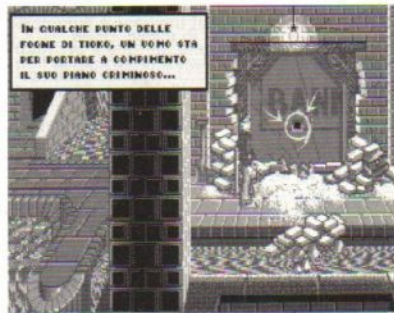
La grafica di *Nippon Safes* avrebbe anche potuto rivelarsi puramente funzionale, poiché ce lo saremmo aspettati tutti, invece per una volta tanto a un'ambizione forse iperbolica corrisponde un risultato più che pregevole, anche se a volte la resa prospettica degli sprite dei personaggi non è propriamente "rinascimentale". Lo stile è molto "fumettaro" e anche graficamente riesce ad essere spiritoso: molto carina è la presentazione del team di sviluppo. L'uso del colore e delle ombreggiature, particolarmente azzeccato, fa risaltare l'impegno profuso dalla Dynabyte nella realizzazione di questo primo prodotto. Certo, non sarà *Indiana Jones 4*, ma se lo fosse stato probabilmente la copia di K che state leggendo sarebbe datata "maggio 1995" o giù di lì.

Comunque, il gioco merita tutta l'attenzione possibile, anche considerando che col progressivo dipanarsi della trama le possibilità di interazione tra i tre scapestrati si faranno più consistenti, a tutto vantaggio del gioco in quanto tale.

Concludendo, una nota negativa va all'atroce accesso al disco (cinque floppy contengono il gioco), ma oltre a quello di listino ci deve pur essere un prezzo da pagare per la qualità. Un gioco europeo in tutti i sensi, e non è campanilismo, ve l'assicuro.

Tiziano Toniutti

Oltre ad essere fatale, questa Donna è anche discretamente sexy, dovrete imparare a sfruttare questa caratteristica.

Un bel paio di manette. Per Donna sono meglio di una paroure di perle e diamanti.

Così cominciano le nostre avventure, è qui che imparerete ad utilizzare il sistema di controllo ad icone.

Genere Avventura
Casa Dynabyte/Euclidea
Sviluppatore Paolo Costabel e Max M.

- Ambientazione e trama originali
- Interfaccia estremamente funzionale
- Sense of humour.

- Difficoltà medio/bassa
- Accesso al disco da scomunica

Versione Amiga

***NS* impiega assai adeguatamente le risors grafico/sonore dell' Amiga, ed alcune delle schermate presenti scomodano addirittura l'extra Half Brite, spalmando ben 64 colori sullo schermo. Per il sonoro la Dynabyte non ha lesinato sui campionamenti, che però incidono sui tempi di accesso al disco. La configurazione ottimale consiste in almeno 1 Mb di memoria e tre drive, essendo i cambi di disco frequentissimi a causa della probabile dislocazione random dei file all'interno di essi...**

Versione PC

Imminente. Se la facciata grafica non sarà ritoccata, le casseforti giapponesi saranno probabilmente ignorate dai possessori di PC. Solo il tempo (e la rubrica degli aggiornamenti) saprà rivelare se i 256 colori della VGA rimarranno ad appannaggio dei soliti "barbari" d'oltremanica e d'oltreoceano. Che Dio ci aiuti, una forchettata di spaghetti non gliela toglie nessuno.

K VOTO

870 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Un concetto anche leggermente innovativo è una ventata d'aria fresca in questi giorni dai giochi di naftalina. Certamente, quello delle avventure è ancora un trend vigente ed un filone particolarmente ricco da sfruttare, ma, proprio per questo, le lame della concorrenza sono sovente ben affilate, e non si può correre il rischio di affacciarsi sul mercato impavidamente e con un prodotto non all'altezza. *Nippon Safes Inc.* scongiura il pericolo autoergendosi a opera prima di notevole qualità, anche in confronto a certi titoli stranieri. Per una volta, però, la supremazia linguistica è nostra esclusiva, poiché la versione inglese di *Nippon Safes* non contiene gli equivalenti anglici del famosissimo *pompa fucilazz* o dei vari strafalcioni lessicali presenti in molte versioni italiane di avventure passate, e questo non trascurabile particolare unito ad un'aspetto audiovisivo superiore alle più rosee aspettative e a un'interfaccia utente alternativa ma che finalmente funziona, rende *Nippon Safes Inc.* un gioco di buona caratura, anche grazie all'umorismo per niente gratuito o infantile di cui la Dynabyte ha imbevuto il suo primo pargolo.

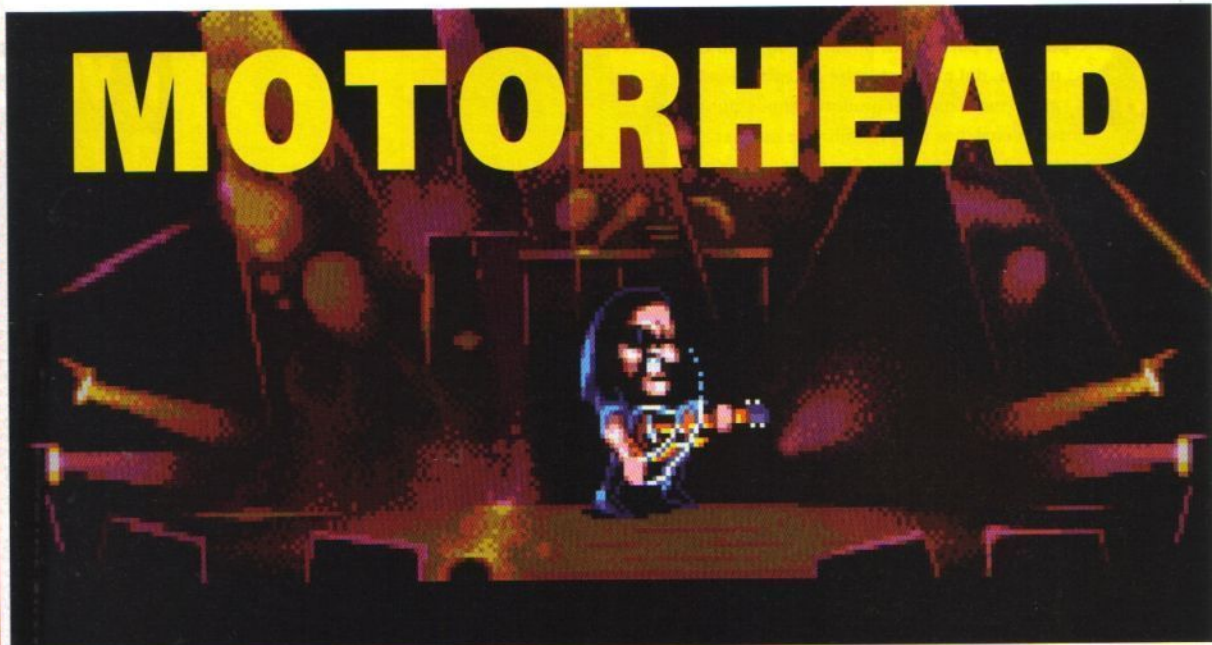
CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5 4 3 2 1 0

CHI SI RIVEDE

Paolo Costabel ("absolute programmaer") e Massimo Magnasciutti ("Total graphics"), redivivi dopo la sfortunata avventura (non in senso di gioco) di *Crime Town Depth* (qualcuno se lo ricorda? Lavori in corso su K6, maggio 1989), riemergono dopo un silenzio di qualche anno con un gioco che dimostra che la Mirrorsoft, dopotutto, non aveva visto male. Bentornati.

http://speccy.altervista.org/

MOTORHEAD

"Gnn flrmoptz blooorgh". Con questa frase la suadente voce di Lemmy Kilminster apre l'esecuzione live di un classico dei Motorhead, *Bomber*, ed almeno stando a quanto si ascolta dai vari bootleg o dall'album ufficiale *No sleep till Hammersmith* questa eunuchica esclamazione è una costante, cosa che si rivela drammatica, in quanto siamo indotti a pensare che in fondo quel gorgheggio un significato ce l'abbia.

D'altronde Lemmy, Wurzel e compagni,ovvero i Motorhead, non sono nuovi alle istillazioni di questo tipo di dubbi,che comunque ricollegano ad un'ancestrale interrogativo, da sempre aleatoriamente evitato dalla band, ovvero "perché mai hanno deciso di prendere in mano gli strumenti?"...La Virgin Games, in un impeto di buon gusto, ha deciso di graziare i fan del gruppo più laido del globo elargendo ad un'abbordabile somma il primo prodotto di merchandise interattivo, materializzatosi sotto forma di singolo dischetto da tre e mezzo.

Una volta inserito il suddetto supporto nel drive si aspetta il termine del caricamento e ci si trova davanti ad un picchiaduro, fatti i debiti conti il genere di gioco che calza bene ai Motorhead, o meglio a Lemmy, leader della band e sicuramente capo ideologico della suddetta. Lemmy è il personaggio sotto il vostro controllo, e non potrebbe essere altrimenti visto che per restrizioni di trama i vostri compagni di gruppo ed i roadie sono stati rapiti dai *Motorhaters*, ovvero tizi coinvolti comunque nel giro musicale ma di gusti decisamente distanti dal rock'n rawl degli autori di Orgasmatron. Questo è il pretesto per spedire Lemmy a mazzolare rappers (alla faccia di Anthrax e Public Enemy), esponenti del Nashville sound (un esile fiddler come Chet Atkins contro Mr. Kilminster? Improbabile...), Punkettoni imberbi ed ignari delle affinità del primo Motorhead sound con il loro credo musicale e con quello degli MC5, Ravers troppo presi dall'acido per rendersi conto che *Locomotive* stordisce molto più dell'extasy e fa anche meno male, e via discorrendo.

In realtà il gioco è qualcosa di più di un semplice picchiaduro, dal momento che esistono schermi bonus e sezioni a scorrimento in cui si pilota un'Harley abbastanza rozza oppure un trattore, nel tentativo di raccogliere soldi (=punti) e le motorheads, la cui funzione è puramente spirituale. Questi oggetti, in tutto e per tutto uguali al casco metallico che appariva sulla cover di *Rock'n roll* ma dall'aureo splendore, sono in effetti dei simboli magici, che permettono a Lemmy di "sparare" accordi di basso potentissimi ed ultradistorti capaci di incenerire qualsiasi nemico.

Se non usate per i powerchords, le motorheads rappresentano un'ancora di salvezza per le situazioni più disperate, e rispondono alla semplice pressione della barra spaziatrice. La loro funzione varia a seconda dei casi, ma per

STRAIGHT EDGE, VERO?

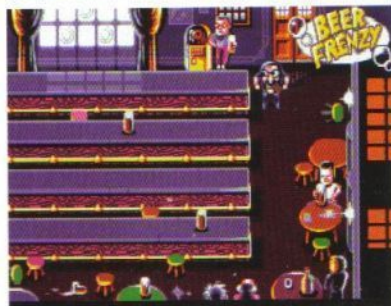
Motorhead vanta ben sei sottogiochi in cui è possibile ammassare un po' di punti, che fanno comodo dai tempi di Pacman. Eccovene la lista:

BEER FRENZY- Lemmy deve prendere più pinte possibili per procurarsi la solita sbronza pre-concerto.

GRAB A GROUPIE- Impedire la fuga delle entreneuse tramite taxi non è un bel lavoro, soprattutto se beccate i relativi protettori...

SUSHI SLAP- schermo bonus abbinato al livello "Karaoke". Dopo aver maciullato Fiorello dovrete pur rifocillarvi...

HOTEL HAVOC- Seek and Destroy le suppellettili dell' albergo, tanto paga la Virgin!

HIPPY HEADACHE- Scoprite la vera utilità delle pietre di Stonehenge, facendoci sbattere i sacri spiriti contro!

Ecco il clone di *Tapper* in cui dovrete ingollare più birra possibile!

http://speccy.altervista.org/

MOTORBREATH, OVVERO ALITO PESANTE

Esistono pezzi di vinile che un hard rocker rispettabile non può ignorare. Per quanto concerne i Motorhead, lasciate perdere l'ultimo *March or Die*, tra l'altro venduto insieme al gioco (in Inghilterra), tanto per darvi un'idea del livello qualitativo. Accantonate pure *1916*, per quanto non malaccio e procuratevi assolutamente *Orgasmatron*, dalla repellente copertina, la compilation *No remorse*, che contiene gemme del calibro di "Killed by Death", "Locomotive", "We are the Road Crew" ed una ripugnante versione del classico "Louie Louie", tra l'altro utilizzata come colonna sonora dei titoli dalla Epyx per *California Games*. Una cover devastata come poche, da avere, assolutamente.

quanto abbiamo potuto constatare tutto quello che producono è l'apparizione di tante groupies quanti sono i pestatori sullo schermo, che rimarranno incantati a guardare mentre Lemmy li sfonda di botte. Altri oggetti che si possono raccogliere sono bottiglie di Jack Daniel's e vasetti di agghiaccianti frutti di mare avariati, che sortiscono l'effetto che tutti immaginate: l'alito di Lemmy si condenserà in una palla di fuoco se bevete il Whisky, mentre a cosa succede coi "fruttini" e' meglio non pensarci. In ogni caso, ai nemici gli olezzi non piacciono.

Esistono degli schermi bonus a cui avevo accennato in precedenza, schermi che interrompono la serie di "bassate sui denti", craniate sugli zigomi ed alitate letamiche di cui sopra. Questi livelli variano da un mini clone di *Tapper* in cui però non controllate l'esercente ma Lemmy, che deve evitare la rottura di preziose pinte, ad una gara contro il tempo, di distruzione suppellettili di un hotel (ma non era Slash che faceva 'ste cose?).

In ogni caso queste sequenze rappresentano un modo per incrementare il punteggio, oltre ad una piacevole variante dell'azione principale, che alla lunga potrebbe anche tediare animo e fisico.

Tiziano Toniutti

Lemmy dimostra in questo picchiaduro di essere un vero Cattivone!

Due per volta! Un rutto poderoso e i nemici crollano a terra esangui.

L'idea di usare un basso come arma è davvero esilarante.

Scheletrazzi e rapper... Il nostro amico non si formalizza con i pugni!

confronta & contrasta

Due tonnellate ed qualche etto di giochi potrebbero rappresentare i concorrenti di Motorhead, quindi è chiaro che paragoneremo il nuovo prodotto Virgin a qualcosa che gli si avvicina *particolarmente*. Tralasciando i sottogiochi,la prima pietra di paragone che affiora alla mente è *Double Dragon*, che poi si evolve nell'ottobittiano *Renegade 3*. In realtà l'ensemble di byte che più assomiglia al gioco di Lemmy è un antichissimo prodotto per C64 della Melbourne House, tale *Street Hassle*, mai convertito per Amiga e quindi metro di giudizio piuttosto evanescente. Ad ogni modo, la solleticante sensazione data dal massacrare vecchiette ed infermi che *Street Hassle* elargiva a piene mani è fedelmente riciclata in *Motorhead*, e dato che non esistono su Amiga dei picchiaduro comici (c'erano *Wild Street*, *Street Fighter* e *Street Gang*, ma quello è un altro tipo di comicità), Lemmy Kilminster non ha seri contendenti. L'unica cosa da fare, non potendo paragonare *Motorhead* al K-parametro IK+ per ovvie diversità di intenti, è rimandarvi al commento.

WAXWORKS

I musei delle cere hanno sempre avuto un che di sinistro: tutti quei manichini in posizioni tanto naturali, con espressioni e atteggiamenti incredibilmente realistici non possono non fare scendere un brividino lungo la spina dorsale. Se aggiungiamo l'ambientazione tetra, i soggetti horror e i manichini che smettono di essere manichini il gioco è fatto.

Chiamatoooo! No, stai buono fratello! Non vogliamo te, vogliamo il padrone di casa...

Ehm...no, scherzavamo. Anche tu potresti andare bene! Basta che non te la prenda così a male e la smetta di fissarci!

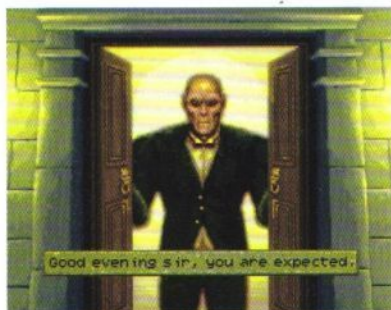
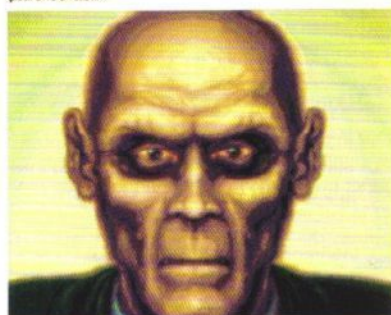
L'esoterismo è di moda da millenni e nel corso dei secoli mostri e creature deformi hanno proliferato nell'immaginario collettivo in una miriade di forme differenti. La letteratura, o meglio gli scrittori, hanno scelto approcci differenti all'argomento, più o meno artistici o commerciali, raggiungendo apici ineguagliati di raffinatezza con le opere di Edgar Allan Poe e del meno preciso e sistematico, ma sempre grande, Lovecraft.

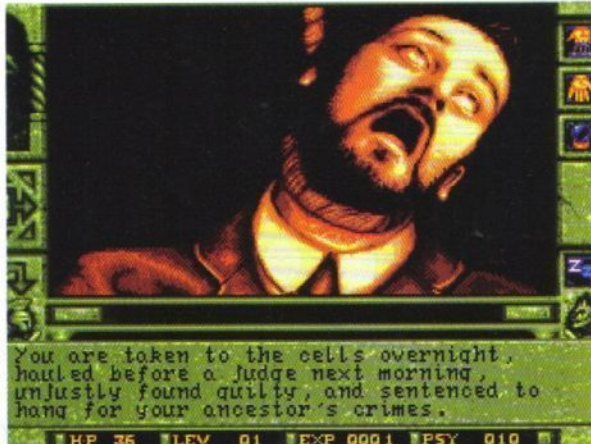
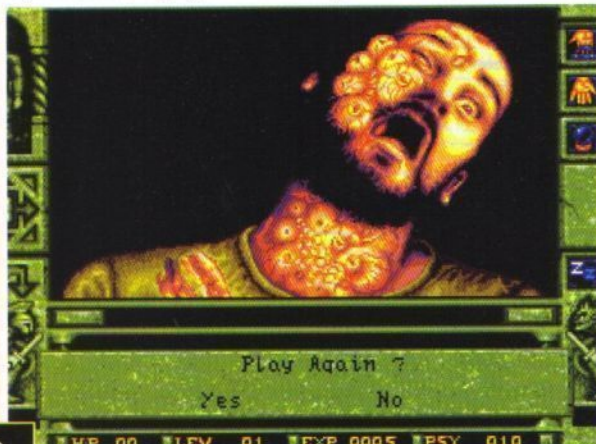
I nostri contemporanei cercano soprattutto il successo di pubblico e così ci vengono proposti libri e film in cui dal grottesco si passa all'horror e allo splatter. Fiumi di sangue e arti staccati come se piovesse.

La Horrorsoft non ha mai brillato per finezza; le prime due produzioni, infatti si ispirarono alla serie TV americana Elvira, il cui successo venne affidato più alle prorompenti rotondità della protagonista che alla qualità dei soggetti. Il software non si distaccò troppo dalla qualità media dei cortometraggi. *Waxworks* è una reinterpretazione dei temi già affrontati in "*Elvira 2 - Jaws of Cerberus*", cioè l'RPG con visione in soggettiva, sullo stile di *Eye of the Beholder II* per intenderci.

"Pestis eram vivus - moriens tua mors ero" scrisse Martin Lutero - Da vivo ero flagello, da morto sarò la tua morte. Ricorda da vicino lo zio del protagonista, che in vita decise di impegnarsi nel tentativo di liberare la famiglia da una secolare maledizione lanciata da una strega.

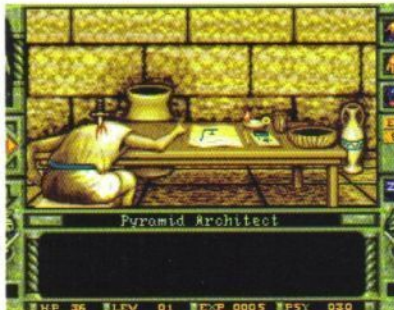
La storia narra di un certo numero di gemelli che nella storia si combatterono, in una sorta di lotta fratricida tra il bene ed il male. Il nostro uomo ricostruì le scene più terribili nella cera, con lo scopo di esorcizzare gli influssi malefici. Purtroppo la morte lo colse sul più bello, impedendo il completamento dell'opera.

Un bel giorno riceviamo una lettera da un avvocato che ci spiega tutte le attività del defunto zio che pensa bene di lasciarci in eredità il fardello della bonifica spirituale della famiglia. Ci rechiamo nella villa del caro estinto e veniamo accolti da un maggiordomo che ricorda molto da vicino il buon vecchio Lerch della famiglia Addams, il quale ci consegna una sfera di cristallo che ci consente di entrare in contatto con lo zio.

Una volta indottrinati entreremo finalmente nel museo delle cere. Ad ogni scena corrisponde una situazione reale che coinvolse i nostri antenati. Dovremo rivivere questi episodi, impersonando il gemello buono, per assicurarci che la maledizione sia esorcizzata.

Non abbiamo fatto una gran bella fine, fortuna che nei videogiochi c'è sempre la possibilità di ricominciare da capo. La scena è comunque d'effetto!

Siamo stati impiccati per i crimini commessi dal nostro antenato. E poi dicono che la giustizia è uguale per tutti. Certo che in questo gioco non è facile fare una brutta fine.

Il giorno degli zombi di Romero non avrebbe avuto un'atmosfera migliore. Bé, non esageriamo!

Ma la recensione di Sherlock Holmes non l'avevamo fatta sul numero scorso. Le atmosfere vittoriane spopolano...

Ora passiamo agli ctuloidi. I programmatori si sono esibiti in un gran minestrone. Di grande effetto grafico, però!

I cadaveri sembrano non aver mai fine. Del resto in un gioco dell'orrore che cosa ci aspettiamo...

Ad esempio, nell'antico Egitto troviamo la prima manifestazione del male allo stato puro nella nostra famiglia. La strega si è servita della classica sfera di cristallo per studiare la storia degli antenati e risvegliare antiche maledizioni ritorcendole sulle generazioni future. Il gemello malvagio divenne l'alto sacerdote di Anubi e presto fece consuetudine il sacrificio annuale di una vergine di nobili natali alla divinità.

La fanciulla di turno veniva sigillata in un sarcofago ed al sopraggiungere della morte si ricongiungeva ad Anubi, servendolo per l'eternità. Il gemello buono, Cassim, ottenne come onorificenza per il grande valore al servizio del Regno, il titolo di principe, con la clausola di non poter accedere al trono se non sposando una principessa.

La promessa sposa, la notte prima delle nozze, venne rapita e portata alla grande piramide per essere sacrificata. Il vostro scopo è di liberarla prima che sia troppo tardi, quella notte stessa.

Altre scene ripercorrono temi classici della letteratura horror come i non morti (gli zombi), i mutanti (nella forma di uomini vegetali), Jack lo squartatore e molte altre citazioni.

Per portare a termine il gioco dovete completare tutte le scene nell'ordine preferito, non essendo possibile raccogliere strumenti o oggetti da una per utilizzarli in un'altra. È peraltro consigliabile seguire l'ordine cronologico, a causa di un sensibile e progressivo incremento della difficoltà.

L'interfaccia utente è quella tipica dei Role-Playing, migliorata rispetto ad *Elvira 2* ma non ancora ai livelli di immediatezza di *Eye of the Beholder 2*.

In qualsiasi momento è possibile evocare il nostro spirito guida, a costo di una perdita di energia psichica, in cerca di consigli o di aiuti nel campo della magia; i suggerimenti quando si tratta di incantesimi non sono mai troppi.

Le locazioni sono definite con grande precisione, e cura dei particolari, mentre non si può dire altrettanto dei personaggi, limitati numericamente ed animati con pochi frame. Macchinoso il metodo di gestione degli oggetti che non possono essere utilizzati direttamente ma devono essere raccolti ed inseriti nell'inventario.

La vastità degli scenari suggerisce di disegnare semplici cartine, per evitare di perdersi in veri e propri dedali (non immaginavo che le strade londinesi fossero così insidiose), anche se non sarebbe stato male automatizzare la funzione come avviene in *Ultima Underworld*.

Nulla di rivoluzionario insomma: un gioco discreto, senza scene di cattivo gusto, piacevole da vedere, abbastanza coinvolgente ma non esaltante.

Alessandro Cattelan

confronta & contrasta

Il titolo con cui viene spontaneo il confronto è *Elvira 2 - Jaws of Cerberus*, il titolo della Horrorsoft che ha preceduto *Waxworks*. Le somiglianze sono molteplici, a partire dall'impostazione RPG. I passi avanti sono stati fatti nel campo dell'interfaccia utente che, ben lungi dall'essere perfetta, è perlomeno più immediata, e per quanto riguarda l'appeal sul giocatore. Meno splatter, più varietà grazie alle ambientazioni sempre diverse. Più precisi gli scenari che già in *Elvira* erano superiori al nostro parametro *EoB2*, in particolare quelli all'aperto: pur senza dare più libertà al giocatore ci si svincola dai classici corridoi e cunicoli in favore di spazi almeno all'apparenza più vasti.

LEGENDS OF

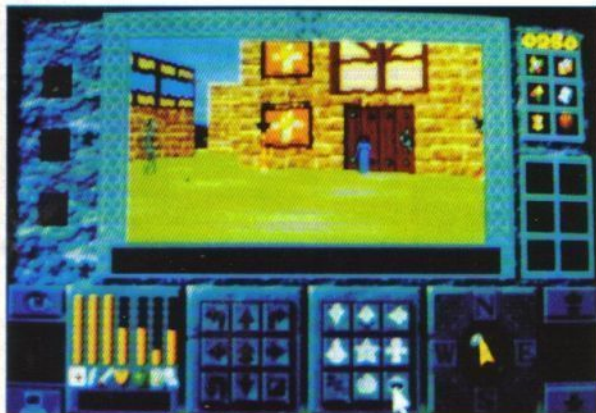
Qualche mese fa, con l'uscita di *Ultima Underworld*, gridammo al miracolo. Ora è il turno di una casa europea di cimentarsi in un GdR virtuale.

Una locanda che ci offre vitto e alloggio. Sarà a buon mercato?

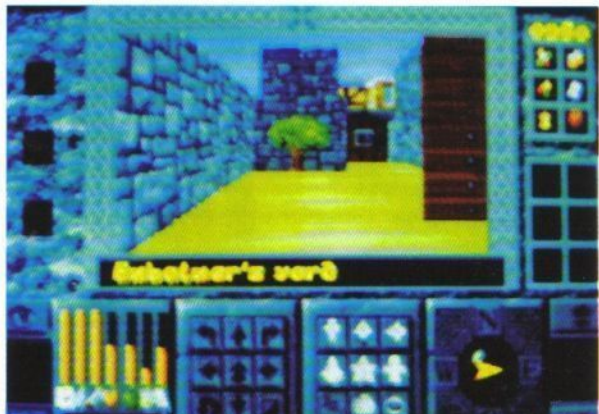
Certe giornate iniziano proprio male! Il nostro eroe di turno era convinto di passare un semplice pomeriggio nella magica città di Mitteldorf quando attraversò i grandiosi cancelli delle mura...

...Ma durante la sua visita, scoppiò una terribile pestilenza e l'intera città venne messa in quarantena. Eccolo quindi intrappolato nei due chilometri quadrati di Mitteldorf, quasi nudo e con pochi spiccioli in tasca, senza la minima idea di come arrivare alla sera senza morire di fame o di sete. Come avrete già intuito, *Legends Of Valour* non è il solito GDR in cui il giocatore deve sconfiggere legioni di mostri assortiti o scoprire dove è imprigionata la classica principessa, ma deve soprattutto preoccuparsi di trovare un lavoro, comprare il cibo, fare piccole commissioni, sfuggire agli scippatori cittadini e trovare una casa.

Il microcosmo di Mitteldorf vi appare attraverso una visuale 3D veramente impressionante, già vista in giochi come *Wolfenstein* o *Ultima Underworld*. Invece di girarvi di 90 gradi per volta, alla *Dungeon Master*, potrete ruotare e camminare come nella realtà, osservando il panorama circostante da una qualsiasi angolazione. Oltre alla finestra che dà sul mondo esterno, lo schermo racchiude le icone che controllano il movimento del personaggio, quelle che gestiscono i suoi rapporti con gli NPC (iniziare una conversazione, combattere, ecc) e quelle dello scarno inventario, ridotto a soli dieci oggetti (tre indossati, sei nello zaino e uno in mano).

Un nano ci incontra in città. Peccato per la conversazione scarna.

La visuale in 3D è leggermente inferiore qualitativamente a *Underworld* ma scorre più fluidamente.

Facendo un rapido giretto della città vi renderete conto che non sarà semplice esplorarla tutta (in scala sono circa due chilometri di lunghezza per uno di larghezza): percorrendo le strade affollate da diversi NPC intenti nei loro affari, vedrete le insegne di taverne, ostelli, gioiellieri, fabbri, curatori,

Gli interni non sono molto vari, i pezzi di mobilio sono sempre gli stessi.

Che bell'alberello, girandoci intorno vi meraviglierete della precisione con cui sono riprodotte le foglie.

VALOUR

Genere Gioco di Ruolo
Casa US Gold
Sviluppatore Kevin Bulmer

- Visuale 3D impressionante
- È facile entrare nel gioco
- Giusto compromesso tra GDR e arcade

- Non piacerà né ai fan dei GDR "puri" né a quelli degli spara e fuggi immediati
- Abitazioni scarne
- Inventario ridotto ai minimi termini

Versione PC

Fluido su un 486, veloce su un 386 a 25 MHz, ma un po' troppo sacrificato sui 286 (è possibile ridurre le dimensioni della finestra di gioco e togliere qualche dettaglio, ma poi il voto della grafica diminuisce corrispondentemente di un paio di punti!), piacerà ai giocatori desiderosi di esplorare un'intera città virtuale, dove bisogna risolvere sia tipiche "quest" fantasy, che problemi molto più realistici, come trovare da mangiare e un letto su cui dormire.

K VOTO

860 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Vi siete stufati di girare per le prigioni di *Wolfenstein* senza nessun altro scopo se non quello di sterminare SS e zombi nazisti? Non volete più impazzire per trovare una Coppa come in *Ultima Underworld*? Beh, *Legends of Valour* è il giusto compromesso tra l'immediatezza del primo gioco la complessità del secondo: le varie missioni sono di difficoltà medio-bassa (il più delle volte si tratta di cercare un oggetto nell'edificio e nel dungeon giusto) e superato il primo senso di smarrimento vi divertirete per un bel po'. Non è accuratissimo e non c'è una grande interazione con gli NPC, ma ci sono abbastanza cose da fare per tenervi impegnati per molto tempo. Raccomandato a chi cerca un GDR non troppo difficile, dove anche l'occhio ha la sua parte.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

5 4 3 2 1 0

gilde, ecc. ma anche innumerevoli abitazioni private.

Vogliamo informazioni sulla nostra missione? Non c'è problema! Questo signore ci aiuterà.

Ogni volta che avete voglia di scambiare quattro chiacchiere con qualcuno, basta cliccare sull'apposita icona per richiamare l'attenzione di un passante. Il menu di controllo della conversazione non è certo molto vario, visto che si può chiedere solo "Dove è..." o "Cosa è", indicando poi il soggetto delle vostre domande, scelto fra una lista di indirizzi, cose o persone destinata ad aumentare considerevolmente in base ai vostri progressi nell'avventura. Infine potete scegliere se attaccarlo, cercare di derubarlo o, infine, di insultarlo.

Vi domanderete subito come guadagnarvi il companatico e un tetto sulla testa (entrambi abbastanza cari!). Naturalmente non vi si chiede di diventare impiegati, operai o negozianti (sarebbe un po' troppo reale e in fin dei conti noioso, non vi pare?): dovrete invece cercare di entrare in una delle Gilde della città e, superati un paio di semplici test, diventare un loro agente operativo, con tanto di grado e paga giornaliera - un po' bassina, a dire il vero! Se vi sembra poco avventuroso come lavoro, pensate che per diventare adepti "regolari" della Gilda di Aegir dovrete prima trovare uno scroll seguendo le incerte indicazioni dei passanti, poi inseguire un tizio sino a farvi arrestare (!), per poi scoprire che il suo corpo è all'obitorio, e infine trovare lo spirito perduto di un Uomo-Lupo. Non c'è male come prima settimana in città! Considerate infine che vi aspettano, oltre all'intera città, una ventina di intricatissimi dungeon (per fortuna esiste un sistema di automapping!). Il tipo di Gilda che sceglierete determinerà il tipo di test e compiti che vi verranno affidati: se per esempio vi arruolerete in quella dei Maghi (ne esiste più di una in Mitteldorf) dovrete portare a termine lavori basati sul ragionamento e sulla ricerca di particolari oggetti, mentre invece un adepto della Gilda dei Guerrieri dovrà menare le mani per poter avanzare di grado. Inoltre nessuno vi vieta di entrare in più di una gilda per volta (non potrete però iscrivervi a due gilde della stessa classe), sviluppando in questo modo le diverse caratteristiche del vostro personaggio.

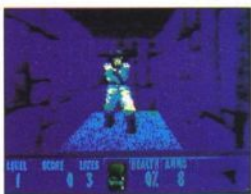
Certo, come in una vera città potrete cercare di guadagnarvi da vivere in altri modi, ma non sono altrettanto sicuri e redditizi: potrete addirittura rapinare i passanti (e vedere poi un bel "Wanted" in tutte le locande sopra il vostro ritratto) o eseguire piccole commissioni come portare dei liquori da una taverna al cliente e trasportare per conto di un negoziante della merce da un punto all'altro della città.

Paolo Paglianti

Ultima Underworld? No, *Legends of Valour*! Notevole somiglianza...

Un pentacolo su un muro...ci sarà qualche rito segreto in corso?

confronta & contrasta

Sul numero scorso abbiamo recensito il gioco *3D Wolfenstein* e vi avevamo parlato della sua fantastica e fluidissima grafica. Bene, le routine grafiche di *Legends of Valour* non hanno niente da invidiare a quelle di *Wolfenstein* e in più il gioco offre tutti gli elementi di un gioco di ruolo che mancavano nel precedente gioco tridimensionale. L'azione in *3D Wolfenstein* era sicuramente più frenetica, ma il maggior numero di azioni da svolgere rende *Legends* più longevo e, alla lunga, molto più appagante.

MC KIDS

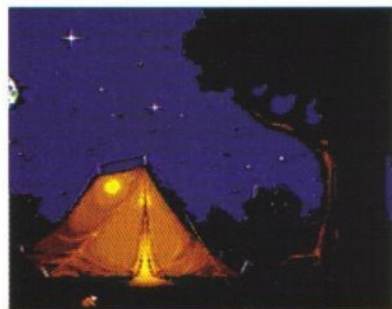
È davvero incredibile: se fino a poco tempo fa l'universo videoludico era rimasto uno dei pochi paradisi incontaminati dalla pubblicità, pare che ora stia lentamente perdendo questo stato di privilegio.

Alcuni muri hanno la cattiva abitudine di rispedirci all'inizio del livello. Eccone un esempio.

Ora, finché si trattava di una pubblicizzazione di produzioni future (o anche precedenti) della software house editrice, la cosa era ancora sopportabile, oppure se lo "sponsor" aveva una qualche attinenza con il genere del gioco. Ma qui si parla di un platform game che con gli hamburger non ha proprio niente a che fare sponsorizzato addirittura dalla McDonald: capirei se avessero realizzato per l'occasione un update di *Burger Time*, magari con qualche piccola novità, ma legare il proprio nome ad un gioco - tra l'altro neanche eccezionale - come questo non ha nessun senso.

La trama, come quasi sempre accade in questo tipo di giochi, è di uno squallore che cola dal monitor: Mick e Mack, due giovani e sani ragazzoni americani, grandi amici ed assidui frequentatori di McDonald, hanno deciso di aiutare il famoso Ronald McDonald a ritrovare la sua borsa magica, scippatagli dal malefico Hamburglar, senza la quale egli è - cito testualmente dalla scheda di presentazione del gioco della software house - "come un Big Mac senza due hamburger completamente di manzo, salsa speciale, lattuga, cetrioli e cipolle".

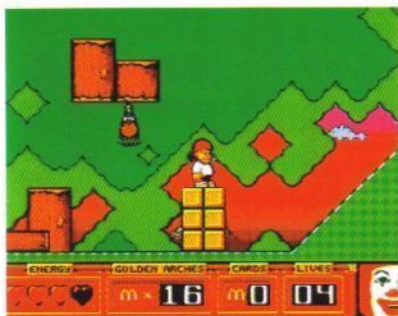
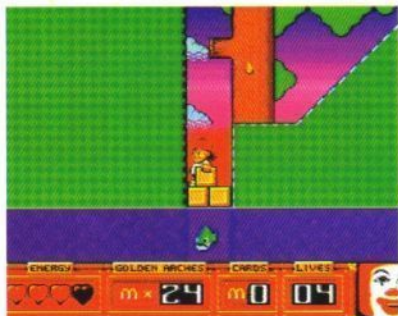
Ad ogni modo, dopo una presentazione non proprio esaltante, si può cominciare a giocare sul serio: innanzitutto si può scegliere se giocare in due (non contemporaneamente, comunque), oppure da soli. In questo caso si può anche decidere se impersonare Mick (un simpatico negretto che farebbe spaventare per il suo look persino Mc Hammer) oppure Mack (il tipico bambinone bianco americano con il suo bravo ed immancabile cappellino in testa), dopodiché si inizia veramente.

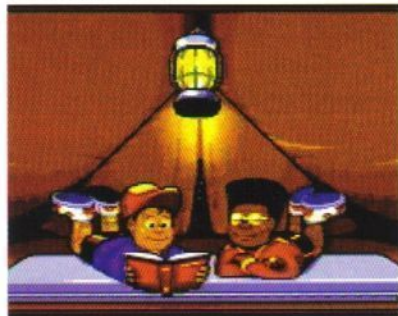
Il gioco è composto da sette mondi diversi, composti ciascuno da un certo numero di livelli (più di 30 in tutto). All'inizio di ogni mondo avrete un breve colloquio con un personaggio che vi chiederà di ritrovare un determinato numero di pass, disseminati nei vari livelli, per poter accedere alla fase successiva del gioco. È, questo della ricerca, un aspetto molto importante di *Mc Kids*: infatti non è sufficiente giungere alla fine di ogni livello, ma occorre anche

Poveri bambini, ignari di quello che sta per succedere loro, stanno trascorrendo un tranquillo weekend in campeggio.

procurarsi, alla fin fine, il numero di pass necessari o rimarrete di fatto bloccati nel mondo in cui vi trovate.

Ciò vi costringe, in caso abbiate completato tutte le zone senza trovare tutti i pass richiesti, a sorbirvi daccapo l'intero mondo, almeno fino a quando non entrate in possesso di quanto ri-

I due ragazzotti si scambiano un "high five". Non c'è dubbio che ci troviamo di fronte ad un gioco di ispirazione americana.

Un clown ci chiede di aiutarlo, come si fa a resistergli, soprattutto quando siamo dei poveri bambini ingenui che credono ancora nei buoni propositi dell'"American way"

Quella specie di mostriciattolo appeso là in alto non sembra avere delle cattive intenzioni. Mai fidarsi delle apparenze...

Come uscire da questa situazione? Semplice, i blocchi su cui ci troviamo nascondono dei trampolini.

Questi sono i pass che dobbiamo cercare in tutti i livelli. Spesso sono situati in posti quasi inaccessibili, come in questo caso.

Ecco i piccoli protagonisti intenti nella lettura della favola in cui verranno trascinati.

Genere Piattaforme
Casa Virgin
Sviluppatore Arc Developments

- Buon metodo di controllo
- Musichette carine

- Scarso coinvolgimento
- Grafica non all'altezza delle possibilità

Versione Amiga

Non c'è ancora molto da aggiungere a quanto già detto nel testo principale della recensione: la grafica è piuttosto buona, ma sicuramente non all'altezza delle massime prestazioni che l'Amiga è in grado di offrire in questo genere di giochi. Il sonoro è invece di migliore fattura, grazie ad una buona serie di musichette che vi accompagnano nei vari livelli del gioco. Una discreta giocabilità ed un metodo di controllo senza dubbio adeguato chiudono il quadro di questo tecnicamente non straordinario *Mc Kids*.

K VOTO

759 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Mc Kids **è, nel complesso, un programma discreto, ma niente di più. L'unico aspetto che lo differenzia dagli altri titoli presenti sul mercato è l'aspetto di ricerca dei pass, che non fa da contorno allo scopo principale (il completamento di un livello), ma ne è parte integrante. Forse una maggiore velocità dell'azione e una cura più particolareggiata per la grafica e per quei dettagli di cui il gioco è pressoché privo gli avrebbero conferito una migliore valutazione di quella che in effetti merita.**
La totale carenza di spessore e di coinvolgimento, che in pratica è la conseguenza di questo superficialità nella realizzazione del prodotto, riduce sensibilmente la longevità di *Mc Kids*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

chiesto o non spegnete il computer, vinti dalla noia e dalla frustrazione. Aggiungete che in ogni caso non è possibile salvare una partita o almeno inserire delle password per ripartire dal mondo raggiunto e realizzerete anche voi che la longevità del programma non è un gran che.

Tra l'altro la "caccia" ai pass è l'unico spunto minimamente introduttivo in un prodotto che per il resto sa tanto, ma sarebbe meglio dire troppo, di deja vu. La realizzazione tecnica è poco più che sufficiente e spesso non si hanno difficoltà a capire che la versione Amiga è la diretta conversione di quella per NES, macchina su cui il gioco ha riscosso un discreto successo.

Purtroppo, dunque, la Arc Developments non si è certo affannata alla ricerca dello sfruttamento completo delle, ancora ottime, capacità della macchina di casa Commodore: la grafica è ancora ancora accettabile, ma ben lontana dagli standard degli ultimi giochi a piattaforme in circolazione; gli sprite sono ben realizzati ma i fondali, soprattutto quelli del primo livello, sono desolatamente scarni di colori e di particolari. Discreto invece il sonoro, che si avvale di alcune musichette piacevoli, benché noiose e ripetitive a lungo andare.

La giocabilità è buona, grazie ad un sistema di controllo del personaggio facile ed immediato che vi permetterà di giocare *Mc Kids* fin dall'inizio senza troppi problemi, e che si rivela appropriato anche nei passaggi più delicati (comunque non molto frequenti).

In definitiva questa nuova uscita della Virgin non è, nel complesso, malvagia, ma difetta di quel fattore indispensabile nel mondo dei videogiochi che è il coinvolgimento. Il livello di difficoltà, per quanto concerne l'arrivo a fine livello, è decisamente basso, e la presenza dei pochi nemici non è quasi mai un elemento insormontabile. A volte è più complicato trovare i pass, nascosti all'interno di mattoncini rossi con il logo della Mc Donald, e spesso si perdono delle vite cercando passaggi inesistenti o saltando verso piattaforme non raggiungibili dal punto in cui ci si trova.

Ben più semplice è invece, nella maggior parte dei livelli, localizzare i bonus per una vita extra; questi, in pratica, vi permettono di proseguire il gioco quanto volete, ripetendo il completamento di una zona più volte per accaparrarsi una certa quantità di vite, mantenendo sempre la possibilità di ritornare a quel livello in caso queste dovessero, in seguito, scarseggiare.

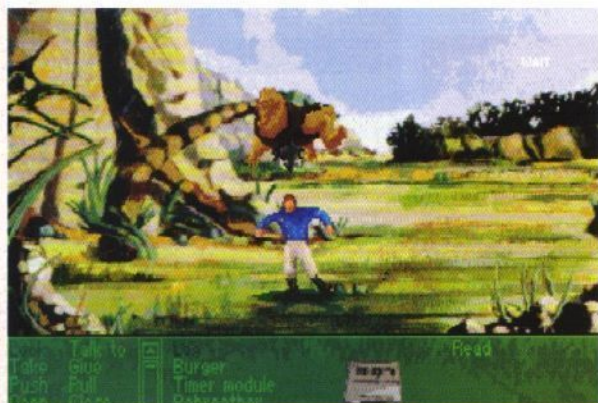
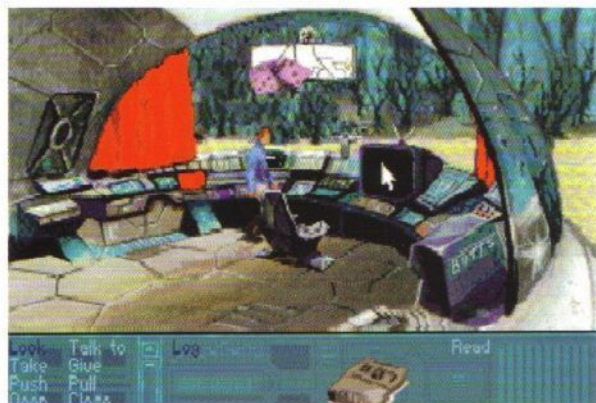
L'azione è piuttosto lenta, ed anche conoscendo la collocazione dei pass di ogni livello per raggiungere il mondo a cui si è giunti in partite precedenti è necessaria una buona dose di tempo, che si va inevitabilmente a sottrarre a quella destinata al divertimento puro: inutile aggiungere, quindi, che la frustrazione e la noia non tardano ad arrivare. Ed è un peccato, perché la Virgin, ultimamente, ci aveva abituato a degli ottimi standard con le sue ultime uscite. Speriamo si riprenda presto dalla mediocrità che, in conclusione, caratterizza questo *Mc Kids*.

Simone Bechini

confronta & contrasta

Mc Kids **appartiene decisamente alla categoria dei platform-game, benché la struttura di gioco sia piuttosto originale. Non è semplice, quindi, rintracciare un prodotto che unisca al completamento del livello, tipico dei giochi di piattaforme, la necessità di trovare dei pass, indispensabili per il prosieguo della partita. Escludendo questa particolarità, si può confrontare con uno qualsiasi degli ultimi platform-game pubblicati recentemente, come per esempio *Robocod* o *Premiere* o ancora *Zool*, ma sicuramente *Mc Kids* risulta sconfitto nel paragone su quasi tutti i fronti, denotando quindi una netta inferiorità rispetto alla, peraltro piuttosto agguerrita, concorrenza.**

http://speccy.altervista.org/

Rex Nebular
And The Cosmic Gender Bender

Ci conviene darcela a gambe se vogliamo sfuggire all'ira di quel bestione.

Sembra proprio di trovarsi all'interno di una puntata di *Buck Rogers*.

Davvero grande! La Microprose esordisce nel settore delle avventure grafiche tutte proprie con un primo prodotto che sembra il risultato di chissà quali esperienze precedenti, mentre invece si tratta di un vero e proprio esordio in grande stile.

Un bel bersaglio non c'è che dire. Non si spara alle signore!

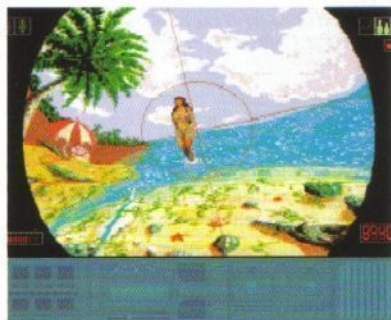
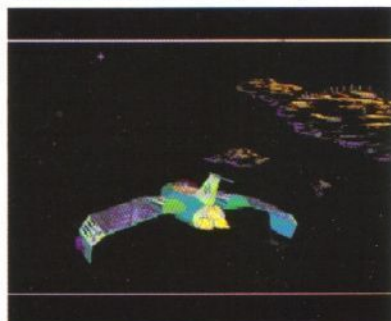
Il succo del gioco riguarda un tale Rex Nebular che con la sua astronave distrutta si ritrova su un lontano pianeta per fuggire dal quale dovrà fare (e farsi fare...) davvero di tutto. Il luogo dove si svolgeranno le avventure di Rex, infatti, rappresenta l'habitat di una tribù di ninfomani alla disperata ricerca di un vero uomo, data l'estinzione degli stessi sull'intero pianeta.

Lo svolgimento, quindi, avviene intorno alle situazioni al limite del paradossale nelle quali si verrà a trovare il povero Rex, costretto a prestazioni su prestazioni per non inimicarsi le fanciulle native del luogo: immaginatevi con quale fatica!

L'avventura ha inizio all'interno della semidistrutta astronave di Rex, la quale si trova deposta sui fondali di uno specchio d'acqua del pianeta, da dove si dovrà uscire senza morire annegati. E questo rappresenta solamente il primo dei problemi: mine, piante e donne carnivore, oltre a tutta una serie di animali dispettosi saranno prontissimi a complicare l'esistenza dell'ignaro Rex ed, indirettamente, anche la nostra.

Per pilotare il nostro eroe, comunque, l'interfaccia utente è davvero fantastica e consente di eseguire qualsiasi azione (anche salvare e/o caricare un gioco, oppure settare alcuni parametri) senza staccare le mani dal non obbligatorio mouse che, però, viene "roventemente" consigliato. Tutte le principali azioni saranno indicate sul fondo dello schermo, da dove possono essere "cliccate" per comporre l'azione desiderata: volete prendere un oggetto? Basta fare un click su "Take" (prendere) e quindi sull'oggetto in questione ed il gioco sarà fatto!

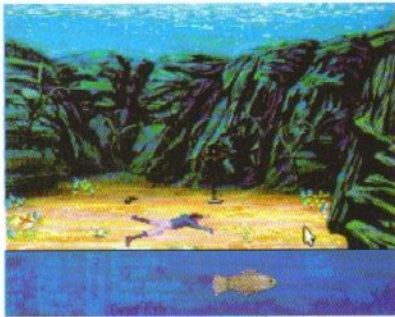
Per spostarsi, oppure guardare, il compito è ancora più semplice: con il pulsante sinistro del mouse si "punta" il luogo dove ci si vuol recare (infatti in assenza della selezione di un verbo lo standard sarà "Walk" cioè camminare) e si esegue un normale click sul luogo di destinazione, mentre per guardare qualcosa basta cliccarci sopra con il pulsante destro del mouse.

Inutile dire che l'intero prodotto è rigorosamente in lingua anglosassone e sarà ben difficilmente tradotto in Italiano (anche se non si sa mai...) obbligandoci, pertanto, a comprendere un sacco di modi di dire ed espressioni idiomatiche tipicamente inglesi. L'azione è rappresentata dal nostro personaggio che esegue i comandi a lui impartiti, a meno che non si cacci in qualche situazione per la quale è necessaria una qualche animazione: provate, ad esempio, a toccare la mina sommersa che si trova poco distante dall'astronave di Rex...

E pensare che ce ne stavamo andando a spasso per lo spazio.

Lo stile sia del personaggio che delle gustosissime

UN TRUCCO NASCOSTO PER I CURIOSONI

È abbastanza rara la scoperta di stramberie durante una recensione anche a causa dei tempi tiranni entro i quali bisogna immancabilmente contenere e consegnare il lavoro.
Dopo l'installazione del programma prima di iniziare a giocare selezionate "Credits" per leggere tutti i nominativi, grandi & piccini, grazie ai quali esiste *Rex Nebular.*
Non toccate assolutamente nessun tasto ed aspettate pazientemente che finisca tutta la lunghissima lista dei riconoscimenti
Al termine dei nominativi rimarrà il sottofondo stellato e dopo qualche attimo il programma tornerà al menù principale: prima dell'opzione di uscita (Exit) farà ora la sua comparsa la nuova opzione "Quotes" che contiene un lunghissimo elenco di frasi celebri dette dagli sviluppatori del gioco, per ciascuna delle quali saranno indicati anche gli autori. Leggendole vi farete parecchie risate oltre a rendervi conto dei dubbi assurdi che assillano i programmatori nel corso del loro lavoro: vi chiederete anche voi come fa gente che spara simili porcate a programmare poi un prodotto così bello...

Non è proprio la situazione in cui ci vorremmo trovare se dovessimo avere un colloquio di lavoro...mi si intrecciano i diti...

Su questo pianeta fa davvero caldo...niente di meglio di una bella nuotata in mare aperto.

scenette di contorno che, talvolta, avvengono in secondo piano nella schermata visualizzata, si ispirano alla goliardia lanciata dalla saga dei vari *Leisure Suite Larry I, II, III* e *V* (il quattro non è mai esistito) della Sierra, così come il dialogo con gli altri personaggi (una risposta da scegliere tra quelle proposte) ed il "parser" interprete dei comandi sono chiaramente derivati dai due *Monkey Island* della Lucasfilm.

L'originalità del prodotto, però, c'è tutta: l'animazione del personaggio, in particolare, è davvero incredibile nel senso che quando la vedrete vi chiederete se non siete davanti ad un televisore piuttosto che a un monitor: specialmente quando Rex nuota a rana sottacqua l'effetto è davvero (e non esagero, ve lo giuro!) mozzafiato. Inizialmente il gioco consente di visualizzare un'introduzione che illustra la situazione dalla quale si dovrà cominciare l'avventura, oltre ad alcuni settaggi alquanto interessanti per il gioco stesso. A parte la configurazione per il proprio hardware, si potrà impostare l'interfaccia utente come standard (bisogna fare un click sul mouse per verificare gli ordini a disposizione) oppure facile (basta muoversi con il puntatore per visualizzare tutti gli ordini possibili).

Un settaggio particolarmente simpatico è quello che consente di impostare la storia dell'avventura ad un grado di "Zozzaggine" più o meno spinto che comunque si potrà cambiare durante il gioco, oppure bloccare ad un livello innocente, in maniera tale che anche i bambini terribili non possano più tornare alla modalità "zozza". Dal menù iniziale, infine, si potrà iniziare una nuova avventura ad uno dei tre livelli di difficoltà previsti, continuarne una salvata in precedenza, riguardarsi l'introduzione del gioco oppure leggere i nominativi di tutti i personaggi che hanno realizzato quest'ennesimo ottimo lavoro Microprose.

Alessandro Diano

Genere Avventura Grafica
Casa Microprose
Sviluppatore Brian Reynolds

- Grafica più che superlativa
- Audio molto buono
- Interfaccia semplice ma potente
- Divertente da giocare

- Lentezza esasperante nei cambi di ambiente
- Occupazione indecente sul disco fisso
- Richiede un P.C. ultraveloce

Versione PC

Il gioco necessita di un'obbligatoria installazione su disco fisso che, purtroppo, porta via quasi tredici (indecente!) Mb. Nella confezione si trovano anche un paio di manualetti con le istruzioni e con una trascrizione di alcune ipotetiche conversazioni intercettate, che serviranno anche come protezione. Il sonoro merita davvero il possesso di una scheda anche se il non averla rappresenta "solamente" la rinuncia ad alcune voci digitalizzate oltre che alla ovvia superiore qualità degli effetti audio. Il gioco può essere comandato sia da tastiera che da mouse che, comunque, rappresenta l'optimum per giocare il più comodamente possibile. Quale nota molto negativa, proprio per l'accuratezza della grafica, si segnala la spasmodica lentezza: se potete compratevi una cache memory, altrimenti con un programmi del genere rischiate di morire di noia davanti al computer.

Esattamente come i film di Walt Disney (anche se qui i contenuti non sono così innocenti...) questo titolo è davvero "Per tutti". Se vi piacciono le avventure seriose (stile *Police Quest 3* per intenderci) e non pensate sia possibile superare lo standard grafico Sierra provate questo titolo e farete fatica a credere ai riflessi degli specchi d'acqua ed ai fluidissimi movimenti di Rex: andate pure a provarlo in un negozio e poi ditemi se sto esagerando!
Se, invece, vi piacciono le avventure goliardiche e non troppo seriose (nel senso di divertenti ma non stupide!) non dovreste mancarlo lo stesso in quanto rappresenta quanto di meglio abbia offerto il mercato dell'avventura grafica sino ad oggi.
Se odiate le avventure ma possedete un discreto senso dell'umorismo provatelo comunque: vi chiederete perché solo adesso avete scoperto un genere così gagliardo, che quelli della Microprose sono riusciti a rendere così bene alla loro prima uscita.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Rex Nebular And The Cosmic Gender Bender **per la sua ambientazione pseudo-spaziale ed il suo genere scanzonato ricorda parecchio il vecchissimo *The Hitchiker's Guide To The Galaxy*, anche se ha diversi elementi presi da altri prodotti. Il parser dei comandi e, soprattutto, la loro impostazione è stata presa "alla giapponese" (copiata & migliorata) dalla Lucasfilm (vedi *Maniac Mansion, Zak McCracken*, ma soprattutto *Monkey Island 1 & 2*), così come certe assurdità ai limiti del demenziale ricordano le avventure del buon Larry Laffer con le annesse donnine al contorno. L'interfaccia utente ma specialmente l'inventario, invece, sono, se non originalissimi, almeno ben fatti e spremono al massimo le risorse hardware della macchina, molto più di quanto non facessero i suoi predecessori. Del resto è normale sia così: quello che ieri poteva essere solo una sequenza televisiva, oggi è un videogioco interattivo che, prendendo diverse idee dai concorrenti, è risultato essere il miglior cocktail del genere degli ultimi tempi.**

http://speccy.altervista.org/

Might and Magic
CLOUDS of XEEN

Uno degli interludi animati. La cura grafica e sonora di queste sequenze è davvero molto alta.

Nelle lande dei ghiacci...

Non si può negare l'importanza avuta dalla saga di *Might and Magic* all'interno del mondo dei GdR per computer. Giunta, con un passato non privo di critiche, al quarto episodio, questa serie vanta un seguito di fedeli appassionati che non ha nulla da invidiare a saghe più blasonate. Vediamo questa volta come è andata...

Might and Magic III, il precedente episodio della serie, si era attirato non poche critiche - dovute soprattutto a problemi di giocabilità e ad alcuni bug molto fastidiosi. La New World Computing evidentemente ha deciso di porre una cura maggiore nella realizzazione di questo nuovo episodio, avvalendosi di un maggior controllo di qualità e di alcuni espedienti tecnici che stanno diventando lo standard nella moderna generazione di GdR, primo tra tutti l'inserimento di brani di voce digitalizzata.

La struttura base di *Might and Magic: Clouds of Xeen* (curiosa la mancanza del "IV" accanto al titolo) è comunque la stessa alla quale ci hanno abituati i giochi precedenti. L'azione non si svolge in un unico ambiente (come per esempio le segrete di *Eye of the Beholder*) ma attraversa tutti i luoghi classici delle avventure fantasy: città, miniere, sotterranei, foreste, fiumi, montagne, deserti e così via. La finestra principale della schermata di gioco mostra una tradizionale vista del mondo in prima persona, mentre sulla destra una serie di icone controlla le azioni del nostro gruppo di personaggi.

L'azione non si svolge in un unico ambiente ma attraversa tutti i luoghi classici delle avventure fantasy: città, miniere, sotterranei, foreste, fiumi, montagne, deserti e così via.

In *Clouds* la compagnia è formata da 6 personaggi, e per ognuno di essi sono disponibili le consuete schermate ricche di dati e informazioni. Il sistema di creazione degli avventurieri mette a disposizione dieci diverse professioni e cinque razze. Le prime vanno dal cavaliere, al barbaro al sacerdote mentre le seconde includono umani, elfi, nani, gnomi e mezzi-orchetti. È possibile creare il proprio gruppo di avventurieri o giocare con un gruppo già preparato proposto dal programma.

Nulla di particolarmente originale nella trama: Roland, il fratello del re, è stato posseduto da Xeen, una terribile creatura del male. Grazie ai suoi poteri magici superiori Xeen ha imprigionato il saggio consigliere di corte Crodo in cima a una torre irraggiungibile, ed ora governa di nascosto sul mondo usando il legittimo re come un burattino.

Questi blob sono tra i vostri primi avversari: non lasciatevi ingannare dalla loro debolezza, il gioco vero non è nemmeno iniziato...

L'intera vicenda viene narrata a viva voce dallo stesso Crodo durante la notevole sequenza iniziale (sempre che siate in possesso di una scheda sonora adeguata). Il gruppo di avventurieri, avvertito da una serie di sogni, si ritrova a Vertigo, una cittadina ai margini del regno. Davanti a loro si prospetta un compito non facile, come la mappa contenuta nella confezione e i poco simpatici nomi di cui è costellata lasciano intuire.

A Vertigo i personaggi vengono subito impegnati in una sotto-missione. La città è stata invasa da insettoni giganti e blob vari, e

http://speccy.altervista.org/

l'intervento di Joe il Disinfestatore non ha sortito alcun effetto. Non potrebbero i nobili avventurieri dare una mano? Liberare la città è un'impresa piuttosto facile e sospetto che i progettisti abbiano inserito questo prologo solo per dare ai giocatori novizi la possibilità di impadronirsi del sistema di controllo, senza doversi subito scontrare con il grosso dell'avventura.

L'interfaccia utente è abbastanza funzionale, anche se per certi aspetti potrebbe essere migliorata. Le nove icone sulla destra servono per usare armi da lancio (contro avversari avvistati in lontananza), gettare incantesimi, accamparsi, sfondare porte, eliminare un componente del gruppo, leggere block-notes, esaminare la mappa del mondo, accedere alle informazioni generali (data, ora e incantesimi attivi sul gruppo) e alla tabella riassuntiva dello status del gruppo (nome, punti ferita, punti-magia, ecc...).

Due di queste icone meritano maggiore attenzione. Il block-notes memorizza le informazioni raccolte dal gruppo, in particolare le missioni di cui è stato incaricato e gli oggetti importanti raccolti. Attenzione però: non tutte le informazioni necessarie all'avventura vengono riportate. Per esempio potrà capitarvi di trovare l'annotazione: "Liberate le miniere dei nani dai crudeli mostri" ma non l'annotazione "Le miniere dei nani si trovano a nord di Vertigo: seguite il sentiero di terra battuta". Perché ci siano queste mancanze è un mistero, e la cosa è abbastanza fastidiosa perché costringe comunque il giocatore a prendere manualmente annotazioni, riducendo l'utilità di questa opzione.

L'icona "mappa" permette di accedere a una mappa vista dall'alto dei luoghi esplorati. Anche questo gradito servizio (come possono testimoniare tutti gli avventurieri che, in questo genere di giochi con vista in prima persona, si perdono dopo trenta secondi) non è però privo di difetti. Per esempio, la vista leggermente tridimensionale della mappa nasconde la presenza di corridoi laterali non ancora esplorati. Un aspetto negativo perché talvolta è necessario ripercorrere una zona già esplorata per assicurarsi di non avere dimenticato nessun passaggio. È proprio questo genere di situazioni che un buon sistema di mappaggio automatico dovrebbe aiutare ad evitare, ma in *Clouds of Xeen* ciò non avviene. Siamo lontani dall'eccellente sistema implementato in *Ultima Underworld*.

Ciò in cui il gioco veramente gratifica l'avventuriero è la presentazione grafica e sonora.

I combattimenti d'altro canto sono rapidi e funzionali. Le icone raffiguranti i personaggi si illuminano a turno (secondo l'ordine di iniziativa stabilito dal computer) mentre il set standard di icone viene sostituito da un secondo set che permette di utilizzare le opzioni di combattimento. Se nei primi combattimenti è sufficiente premere freneticamente l'icona "attack" per prevalere, i combattimenti con i mostri successivi richiedono una dose maggiore di ragionamento e un uso giudizioso degli incantesimi e delle risorse del gruppo.

Un particolare decisamente poco realistico, però, è rappresentato dall'accanirsi dei mostri contro i personaggi già morti. È possibile giungere al paradosso di un solo personaggio sopravvissuto che riesce a sconfiggere gli avversari perché questi sprecano i loro attacchi contro i cadaveri degli altri componenti del gruppo.

All'inizio del gioco quasi tutte le classi di personaggi hanno a disposizione uno o due incantesimi - lanciabili con la tradizionale spesa di punti-magia. Il manuale di gioco riporta la de-

Troverete casse come questa. Alcune saranno piene di tesori mentre da altre salteranno fuori mostri che vi mangeranno la faccia.

Un misterioso cancello dimensionale. Espedienti di questo tipo rendono gli spostamenti molto veloci... se si riesce a farli funzionare!

Incontri in città. La grafica dei centri abitati è l'unico aspetto del gioco di qualità grafica non eccelsa.

Un talpone gigante nelle miniere dei nani. Ovviamente i dungeon non possono mancare in un'ambientazione fantasy.

I paesaggi esterni sono molto belli e coloratissimi. Venghino siori, qui abbiamo un albero parlante! dida da allungare dida da allungare dida da allungaredida da allungaredida da allungare

Un altro esempio di uno dei punti di forza di Might & Magic: l'uso dei colori. Si tratta di un aspetto spesso trascurato anche da giochi più rinomati.

http://speccy.altervista.org/

confronta & contrasta

Il candidato è *Ultima Underworld*. Il gioco della Origin ha rappresentato un balzo in avanti storico nel mondo delle avventure su computer, e non solo grazie alla rivoluzionaria vista in 3D a 360°. Tutti gli aspetti del gioco si avvalgono delle più moderne trovate: l'interfaccia utente permette di gestire tutta l'avventura con i due tasti del mouse senza dovere usare tre icone alla volta e l'interazione con i personaggi non giocanti è più ricca rispetto a Clouds. Sotto questi punti di vista *Underworld* supera alla grande il suo avversario, ma Clouds ha dalla sua la varietà degli ambienti di gioco e, sorprendentemente visto il confronto con un gioco della Origin, una trama più ricca ed articolata.

Un tempio, dove è possibile curarsi a pagamento nella migliore tradizione del gioco di ruolo.

Uno degli interludi animati. La cura grafica e sonora di queste sequenze è davvero molto alta.

Nelle lande dei ghiacci...

scrizione solo di una manciata delle magie più deboli, lasciando che siano i personaggi a scoprire durante le loro avventure gli incantesimi più potenti. Si tratta di una scelta che approvo perché aggiunge al gioco un pizzico di mistero e di interesse.

L'interazione con i personaggi non giocanti è praticamente nulla: ogni tanto si incontrano luoghi dove cliccando sullo schermo si può accedere a una schermata che mostra ciò che il personaggio ci dice. Questo sistema talvolta lascia un po' perplessi, per esempio quando cliccando su un tavolo di taverna perfettamente vuoto appare un personaggio che seccato esclama: "Non vedete che sto bevendo?" Siamo lontani dalle sofisticate interazioni tipiche della serie *Ultima* e dei recenti giochi Sierra o Lucasfilm. Si potrebbe obiettare che *Clouds of Xeen* rappresenta una categoria del tutto diversa di GdR, ma personalmente ritengo che sia giusto avvalersi dei progressi fatti in altri campi, ogni volta che essi sono applicabili anche al nostro. In Clouds l'interazione con i personaggi non giocanti è, a dire poco, antiquata.

Ciò in cui il gioco veramente gratifica l'avventuriero è la presentazione grafica e sonora. Ci sono molte piacevoli sorprese che attendono il giocatore, come la fatalona splendidamente rappresentata che ci accoglie nella taverna, le zoomate improvvise su particolari interessanti del paesaggio e le ottime voci digitalizzate (che però possono essere un problema per noi non anglofoni; se non siete sicuri di comprendere perfettamente un discorso fatto in inglese vi consiglio con rammarico di non utilizzare questa opzione).

Complessivamente devo dire che *Clouds of Xeen* mi è piaciuto. Se devo muovere una critica generale, vorrei sottolineare come molti degli aspetti del gioco mi siano apparsi stantii (interazione con i png, interfaccia utente unicamente ad icone/tastiera senza reale possibilità di interagire con gli oggetti sullo schermo, sistema di mappaggio automatico non molto sofisticato...). In questo senso *Clouds* non introduce nulla di nuovo. Il mondo è, però, grande e ricco di luoghi da visitare e di cose da fare. I difetti di cui ho parlato non sono così rilevanti da minare la giocabilità di *Clouds*, e dopo parecchie ore di gioco ho dovuto riconoscere di essere stato coinvolto dalle avventure nel mondo di *Might and Magic*. Se c'è una cosa che non manca a questo gioco è la varietà, poco importa se tanti luoghi e situazioni sono ricoperti da una patina di "già visto" (l'avventura nelle miniere dei nani è identica all'inizio di *Treasures of the Savage Frontier*). Per l'avventuriero di professione *Clouds of Xeen* è senz'altro una buona scelta.

Vincenzo Beretta

Genere Gioco di Ruolo
Casa New World Computing
Sviluppatore In casa

• Varietà di mostri, magie e luoghi d'avventura
• Ottima implementazione grafica e sonora

• Antiquato sotto molti aspetti

Versione PC

La VGA è l'unica scheda grafica supportata. Il sonoro può essere ascoltato attraverso Roland, AdLib, Soundblaster (standard e Pro), Sound Master II, Pro Audio Spectrum e Sound Source. 2 MB di RAM sono indispensabili mentre la memoria convenzionale richiesta è di almeno 583.000 byte. Lo spazio occupato su hard disk è pari a oltre 13 megabyte più circa 300K per ogni salvataggio.

Versione Amiga

Non annunciata, ma personalmente ritengo che tecnicamente una conversione non presenterebbe problemi (anche se la presenza di un hard disk sarebbe quasi indispensabile).

K VOTO

885 PC

Troverete poco o nulla di nuovo in Clouds of Xeen, sia nella trama che nel sistema di gioco. Il programma è un tipico rappresentante della categoria Bard's Tale/Might and Magic che si avvale con competenza delle moderne capacità grafiche e sonore del PC. Però l'avventura, nonostante tutto, è coinvolgente, e Clouds è ottimo per chi desidera visitare un mondo fantastico senza essere costretto a vagare solo per segrete soffocanti. Decisamente un passo avanti rispetto al poco apprezzato Might and Magic III.

CURVA INTERESSE PREVISTO

SHADOWO

É strano come il successo di un gioco possa essere determinato da numerosi elementi empirici che nessuno, nemmeno il più grande Game Designer del mondo, può pronosticare nel momento in cui si mette al lavoro.

Tralasciamo tutti quei particolari che possono comunemente rientrare in quello che viene chiamato marketing che, certo, ha la sua importanza, ma deriva da un accurato studio di mercato. Non consideriamo nemmeno quello che può essere il gusto dei giocatori, i fruitori ultimi del prodotto e coloro che ne determinano il reale successo. Un punto importante a cui molti pensano, ma che poco possono fare per ovviare è il redattore destinato a redigere la recensione per questa o quella rivista.

Dunque, un gioco può capitare in molte mani. Solitamente la lungimiranza di un Direttore che si rispetti consiste nel consegnare un titolo a qualcuno che conosce il genere e che quindi ne è in qualche modo attratto, ma il rischio permane. Il sopra citato Direttore potrebbe basare la sua scelta sull'obiettività del redattore, ma sappiamo benissimo che nemmeno gli storici più accreditati sanno esserlo, perciò perché sperare che lo sia un redattore? L'ultima opportunità, e la meno consigliata, potrebbe essere quella di assegnare i giochi da recensire in maniera casuale (a Random, direte voi!), perché per la legge dei grandi numeri, a una certa quantità di errori ne consegue, a lungo andare, un ugual numero di considerazioni corrette. Come vedete non c'è una regola che permetta di garantire al 100% quello che accadrà di un gioco, e tenendo conto che il successo viene spesso determinato da riviste come la nostra, allora c'è da immaginare cosa passa per la testa dei programmatori e dei distributori quando acquistano la rivista in cui si trova una recensione che li riguarda.

Vi starete chiedendo se quella che state leggendo è una recensione o una lezione di filologia applicata. Non preoccupatevi. Arrivo subito al dunque.

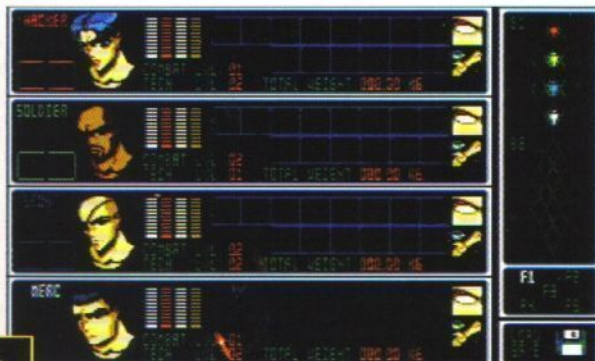
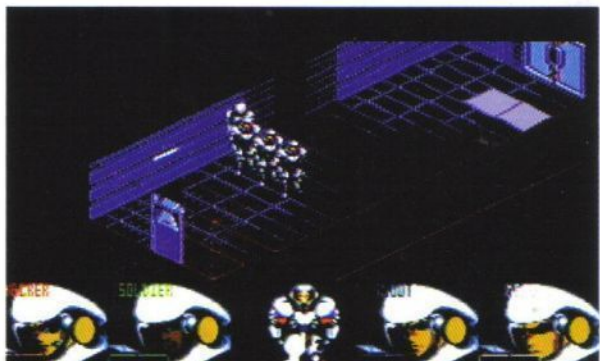
I personaggi sono piccoli sullo schermo e non è sempre facile capire cosa stia succedendo, per poi non parlare del metodo di combattimento che, ritenendo gli incantesimi cose del passato, si svolge con armi da fuoco.

Shadoworlds è il seguito logico, o illogico, di *Shadowlands* il primo GdR della Teque a utilizzare il "rivoluzionario" sistema Photoscape. Solo che questa volta ci si sposta dalle lande desolate di un immaginario mondo fantasy, a quelle ben più vaste dello spazio profondo. Su K37 il gioco ebbe l'onore di essere presentato come mega-recensione da 6 pagine, e se vogliamo dirla tutta, se lo meritava. C'era qualcosa che poteva essere irritante per il giocatore, gli sprite erano piccoli, non c'erano mostri di una certa dimensione, ma nonostante questo il gioco seppe meritarsi, oltre al K-gioco d'uopo, una menzione speciale riguardante la novità dell'idea. Fin qui nulla di anormale. Ma passiamo a *Shadoworlds* e torniamo a ricollegarci al discorso iniziale.

Probabilmente se la recensione di questo ultimo nato fosse stata assegnata allo stesso recensore che scrisse quella di *Shadowlands*, anche questa volta il gioco pubblicato dalla Krisalis avrebbe ricevuto l'ennesima palma d'oro, ma come avrete già visto in queste pagine, non è così, e vi spiego subito il perché.

Fermo restando che questo seguito mantiene gli stessi punti positivi del suo predecessore (per chi non se li ricordasse, le novità più eclatanti erano la possibilità di dividere il gruppo dei personaggi e l'intelligente utilizzo delle fonti luminose), questa volta vorrei porre l'accento sui particolari negativi degli ultimi due prodotti della Teque.

Ammetto, ed è difficile farlo per un redattore poiché macchia la sua fedina dell'obiettività, che non sono particolarmente attratto da GdR spaziali (anche se ho passato settimane giocando a *Xenomorph* e a *Wing Commander*, sebbene quest'ultimo non si possa proprio definire un GdR), però se un gioco è bello non si può fare a meno di riconoscerlo. Inoltre, e so già che una affermazione del genere farà sì che i ragazzini non mi chiedano più l'autografo quando mi incontreranno alle fiere di settore, non provo una viscerale attrazione verso tutto quello che è giapponese, come lo stile dei disegni che caratterizzano i personaggi. Ma anche questo non è un buon motivo per lamentarsi di *Shadoworlds*

I veri motivi sono ben altri. Il metodo di controllo è identico a quello del suo predecessore. Cliccando sulle parti del corpo dei personaggi, questi ultimi fanno una cosa piuttosto che un'altra: per esempio il braccio sinistro serve per raccogliere le cose, quello destro per usarle; la gamba sinistra viene utilizzata per muovere il personaggio come un singolo, quella destra per muovere l'intero gruppo. Però si nota un'eccessiva stupidità da parte dei personaggi. Se

Questa schermata vi permette di vedere la condizione psico-fisica e le caratteristichedei vostri personaggi nonché il loro equipaggiamento, in ogni momento del gioco.

Gli eroi si avventurano nella base...Ma non sono un po' troppo piccolini su quello schermo? Forse questo rivoluzionario sistema non ha solo rose, ma anche qualche spina pungente!

Genere Gioco di Ruolo
Casa Krisalis
Sviluppatore Teque

• Buona atmosfera "claustrofobica"
• Enigmi ben congegnati

• Difficile metodo di controllo
• Sprite molto piccoli

Versione Amiga

Per ora la saga di Shadoweccetera è disponibile solo su Amiga, in versione 1Mb. Spunti di raffronto tra diverse versioni non ce ne sono, quindi non è possibile dire se il gioco rende di più su questa o quella piattaforma.
C'è da notare una certa lentezza nell'aggiornamento dello schermo, ma forse questo non è dovuto esclusivamente alle prestazioni dell'Amiga, ma piuttosto all'impostazione del programma.
Non so se verrà convertito per PC, ma nel caso dovesse accadere, speriamo almeno che gli sprite siano sviluppati meglio (sviluppati su una griglia di 16x16. E ormai è un po' poco anche per gli avventurieri dell'Amiga), o comunque siano più grandi e visibili.

K VOTO

799 AMIGA

G / QI / A / FK

Non sono in molti i lettori che si prendono la briga di leggere la recensione per intero, basta guardare il voto e, eventualmente, la colonna del commento e via. In questo caso converrebbe leggere ciò che c'è scritto qui di fianco. In base alla recensione il voto dovrebbe essere più basso, ma leggendo tra le righe vi renderete conto che il gioco non è stato giudicato male, semplicemente sono state messe in luce i lati negativi senza analizzare in dettaglio quelli positivi.
Perciò *Shadoworlds* è un buon gioco, ma oltre all'ambientazione, non c'è differenza tra il suo predecessore. Niente di male, la novità ormai non c'è più, mentre il prezzo è rimasto identico. Insomma, fate bene i vostri conti prima di scegliere cosa fare.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti / ore / giorni / settimane / mesi / anni

ARMAIOLO FAI DA TE? NO ARMATOUR? AHI, AHI, AHI...

Le armi in *Shadoworlds* sono una delle cose che dovrete cercare di procurarvi il più presto possibile. Non pensiate di impressionare i robot né tanto meno gli alieni solo minacciandoli con i pugni. Al primo livello, semplicemente un'introduzione al gioco, troverete una spada laser, che spesso si rivela più efficace di altre armi per sconfiggere nemici particolarmente coriacei nei confronti delle armi a lunga distanza. Proseguendo si potranno comunque raccogliere cose ben più interessanti: pistole (che occupano una sola casella), fucili, lanciafiamme, laser e via dicendo. Questi ultimi occupano entrambe le caselle corrispondenti alle mani del personaggi, e volendo, possono essere combinate tra loro. Per esempio, la parte posteriore (denominata "Cannone") può essere combinata sia con il laser che con il lanciafiamme. Le armi possono essere ricaricate presso apposite colonne che automaticamente, e gratis, inseriscono pallottole e così via.

passate attraverso una porta in maniera tale che uno dei componenti del gruppo vada a sbattere contro lo stipite, quest'ultimo non lo supererà, ma si fermerà e aspetterà che torniate indietro a riprenderlo per spiegargli che deve seguire voi, non il suo istinto primordiale.

I personaggi sono molto piccoli sullo schermo e non è sempre facile capire cosa stia succedendo, per poi non parlare del metodo di combattimento che, ritenendo gli incantesimi cose del passato (giustamente), si svolge con armi da fuoco o spade laser. Se dovesse capitare a un membro del vostro gruppo di trovarsi sulla linea di tiro delle vostre armi, state pur certi che sarà spazzato via dai suoi stessi "amici"; la freneticità degli scontri a volte non lascia il tempo di pensare molto, il che, aggiunto al discutibile metodo di controllo, fa sì che certi scontri diventino inevitabilmente mortali, per voi. Inoltre è difficile capire quale personaggio sia selezionato; immaginatevi cosa può succede in battaglia in simili condizioni.

Detto questo, non intendo dire che *Shadoworlds* sia da buttare, però è giusto ridimensionare un modello di gioco che, se inizialmente affascinava per la sua innovazione, adesso non fa altro che mettere in maggior risalto le proprie pecche. E non sono poche.

Chi si è esaltato giocando il primo sicuramente si divertirà a giocare al secondo episodio, ma speriamo che la scelta della Krisalis di pubblicare un seguito di *Shadowlands* sia realmente un episodio.

Giorgio Baratto

Questa è invece la schermata iniziale che vi permette di scegliere i componenti del vostro gruppo. Per la verità i componenti sono solo quattro, ehm, ehm...

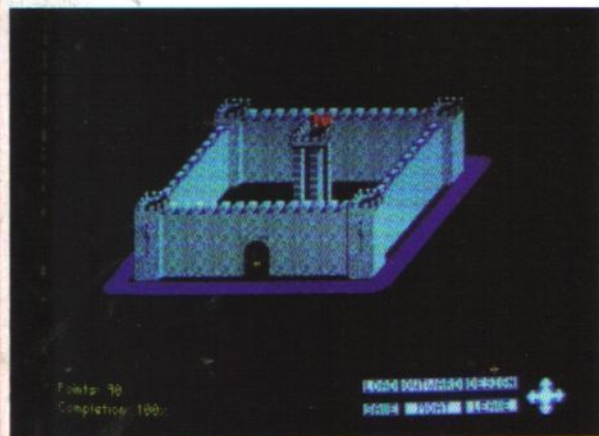
Ecco il party al completo pronto all'esplorazione; nonostante il successo di *Shadowlands*, l'impatto di questo seguito fantascientifico non è molto creativo.

confronta & contrasta

Ragazzi, c'è poco da confrontare. Il titolo che si può paragonare a *Shadoworlds* è sicuramente il suo predecessore: *Shadowlands*. Comunque, come detto in precedenza, i punti su cui basarsi per "Confrontare e Contrastare" sono minimi, poiché i due giochi sono pressoché identici. Cambiano le ambientazioni, una fantasy, l'altra di sci-fi, ma per il resto sia i puzzle che i nemici sono abbastanza simili tra loro, sia nel primo che nel secondo titolo. La conclusione è abbastanza semplice: se siete un appassionato di fantasy, la vostra scelta deve per forza cadere su *SL*; se la fantascienza è il vostro pane, *SW* diventerà il vostro companatico.

A volte trovare la combinazione per aprire un portello può rivelarsi un'impresa tutt'altro che facile. Ci sono delle carte-chiave sparse per i pavimenti che dovrete raccogliere ed inserire in appositi lettori.

CASTLES II

Non avete mai desiderato avere un castello tutto vostro, magari disegnato proprio da voi, una schiera di fedeli (si fa dire!) cortigiani, di guidare il vostro esercito in battaglia o di dichiarare guerra allo Stato Pontificio? Io devo confessarvi di sì! Per fortuna la Interplay si è dedicata a programmare un gioco che vi farà dimenticare che al giorno d'oggi è già difficile trovare un monolocale!

Reduce da *Castles*, la casa europea ha infatti appena terminato il seguito: installato il gioco, dovrete mettervi nei panni di un "povero" conte della Francia del XIV secolo, alle prese con baroni arroganti, inviati Pontifici esosi, contadini ribelli e amenità del genere.

Ogni appassionato di storia si ricorderà difatti che nel 1311 morì Re Carlo, senza lasciare eredi legittimi: in Bretagna, e in mezza Europa (l'altra metà era impegnata a darsele di santa ragione con i Mussulmani), si scatenò una delle più cruente guerre civili, in cui ogni nobile inglese o francese faceva a gara per rivendicare, a suon di spadate, il trono vacante.

Naturalmente il vostro mouse controllerà uno di questi nobili, con due scopi principali: evitare di essere frantumato nello scontro tra due nobili più potenti e, se possibile, conquistare il trono di Re Carlo.

All'inizio del gioco (1311, NdR) avrete sotto il vostro controllo solo una delle regioni della Bretagna, e dovrete darvi da fare se volete sopravvivere anche solo una decina di mesi. Potrete controllare direttamente tre aspetti della vita di corte: quello amministrativo (finestre verdi), quello militare (rosse) e quello politico (blu).

Ogni aspetto è controllato per mezzo di due finestre (anche se all'inizio è una sola), quindi potrete eseguire due sole azioni militari per volta, due politiche e altrettante amministrative.

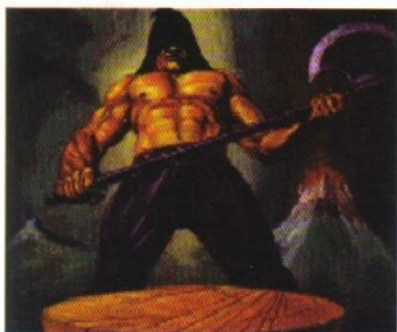
Per prima cosa vi conviene dare un'occhiata alle vostre risorse, divise in oro, ferro, legname e cibo: quando deciderete di costruire una unità militare o attaccare il nemico, le vostre risorse diminuiranno sensibilmente (ad esempio per reclutare una compagnia di arcieri spenderete una unità di oro e una di legname), quindi è particolarmente utile dedicarsi all'estrazione di ferro e oro e alla produzione di cibo e legname.

Purtroppo potrete scegliere di estrarre un solo tipo di materiale per volta o, se avete più di un territorio sotto il vostro controllo, due generi di risorse, ma mai tre, anche se avete venti territori.

Questo è un grave difetto, a mio parere, del gioco, perché sarebbe logico che la produzione di legname, oro, ecc. fosse proporzionale all'estensione del regno.

Ogni territorio (sono circa una trentina) è ricco di una delle quattro risorse, e in quel territorio potrete produrre solo quel tipo di risorsa: quindi un re con 10 territorio ricchi

La carica della cavalleria in campo aperto è assolutamente devastante, cercate di ricordarlo nelle battaglie.

Molte delle schermate statiche sono cruente...non così per le battaglie reali in cui gli omini sono alquanto anonimi.

Il boia vi accompagna al ceppo, un'altra testa rotolerà fra poco nel cesto...: non ve la siete cavata molo bene, purtroppo...

Un futuro roseo attende chi avrà l'abilità e il fegato di destreggiarsi in una situazione politico-militare quasi impossibile.

Il vostro consigliere. Non sempre è bene fidarsi di lui, anche se in generale tende a darvi delle dritte sulle azioni da svolgere.

Re Carlo è in fin di vita. Qualcuno dovrà prendere il suo posto. Riuscirete ad essere voi i valorosi successori al trono?...

di oro vedrà presto il suo esercito morire di fame.

La soluzione più ovvia per accaparrarsi ricchezze è quella di lanciarsi nella conquista della Bretagna: dovrete quindi potenziare il vostro misero esercito; esistono solo tre tipi di unità: fanti, letali ma abbastanza lenti, arcieri, deboli ma che possono colpire a distanza, e cavalleria, inutile dietro le mura di un castello ma devastante in uno scontro campale. Quando poi avrete messo da parte abbastanza risorse, potrete costruire macchine da guerra, come balliste o catapulte per abbattere le mura dei castelli avversari. All'inizio del gioco la maggior parte dei territori (come in *Defender of the Crown*) è neutrale, e gli abitanti opporranno una resistenza simbolica contro le vostre armate. Ma più tardi dovrete difendervi da nemici potenti come o più di voi, con gli stessi mezzi e magari un po' più di fortuna: dovrete pensare quindi a fortificarvi, costruendo un castello in ogni territorio a rischio.

Accederete quindi ad una schermata molto simile a quella del primo *Castles*, in cui potrete gettare le fondamenta del castello, disponendo di due tipi di mura, due di torri (circolari o quadrate) e qualche altro elemento, come il fossato, il portone o la torre centrale. Occorre dire che in *Castles 2* la parte principale del gioco consiste nell'attaccare i nemici, controllare l'economia e gestire la vostra politica, non certo nel costruire, come in *Castles 1*, il castello.

Infine dovrete curarvi della politica: oltre a ricevere numerosi (fin troppi!) ambasciatori che vi chiederanno oro o appoggio militare, potrete mandare degli scout a esaminare un territorio, delle spie a controllare i movimenti del nemico o a sabotarlo, oltre naturalmente a spedire ambasciatori con le vostre richieste ai vari nobili avversari.

Completano la già movimentata vita reale numerosi interventi casuali, come un ordine segreto che decide di aiutarvi, la misteriosa sparizione di una vostra spia, festival organizzati in vostro onore, complotti dei vostri cortigiani, ecc.

Paolo Paglianti

Genere Simulazione strategica
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Interplay

- Possibilità di costruire un impero dalle fondamenta
- Possibile giocare anche in EGA

- Troppo riduttivo in molti aspetti

Versione PC

Buone notizie per i possessori di computer un po' lenti: il gioco gira su un qualsiasi PC, dal 286 ai moderni 486, anche se il puntatore si muove un po' più lentamente sui primi. Buona grafica con la VGA, un po' più stilizzata con la EGA, anche se rimane giocabile lo stesso. Il gioco di per sé occupa "solo" 5 mega di Hard disk, mentre se vorrete vedere le sequenze digitalizzate dovrete installare la versione a 12 mega. Sonoro in tema, con musichette diverse per le battaglie, gli scontri diplomatici, ecc. Mouse d'obbligo.

K VOTO

780 PC

G
QI
A
FK

L'idea base di *Castles 2*, sebbene non molto originale, è interessante: costruire un impero dalle fondamenta, con battaglie militari e diplomatiche, tenendo sotto il proprio controllo tutti gli aspetti dello sviluppo. Purtroppo il gioco è riduttivo sia sotto l'aspetto gestionale, sia sotto quello tattico, visto che spesso basta avere più unità dell'avversario per vincere. Anche se *Castles 2* contiene dei miglioramenti rispetto al suo predecessore, non è stato realizzato nel migliore dei modi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'araldica è la vostra passione? Nessun problema!

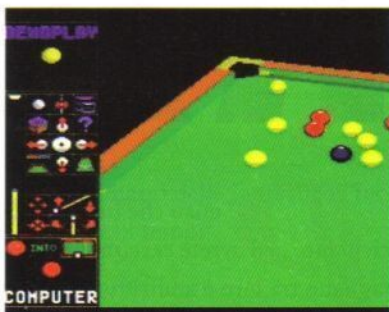
confronta & contrasta

Ovvio e scontato il confronto con la prima sfida medioevale della Interplay, *Castles*; nel primo episodio erano presenti numerosi difetti, che di fatto riducevano grandemente la giocabilità, elemento importantissimo in questo genere di giochi: ci si metteva troppo a costruire il castello, i nemici erano fortissimi, troppi eventi casuali negativi, ecc. All'Interplay hanno pensato di programmarne il seguito, cercando di eliminare i difetti: in *Castles 2* non dovrete scervellarvi per la costruzione del castello (mentre nel primo *Castles* dovevate addirittura scegliere il tipo di operai da impiegare), disporrete di un maggiore controllo dell'aspetto gestionale e, tutto sommato, scoprirete che il gioco è più simile a *Defender of the Crown* che al predecessore. Un pregio o un difetto? Ai vostri gusti personali l'ardua sentenza! Personalmente, mi sono divertito di più con *Castles 2* che con il primo episodio.

-NINTENDO-GAMEBOY-SEGA-MEGADRIVE-GAME GEAR-SUPER FAMICOM-LYNX-PC ENGINE-NEO GEO-
GAME
power

K

POOL

In questa schermata possiamo decidere quale tipo di partita giocare: a 8 palle, a 9 o con le regole utilizzate nei bar.

Un ottimo esempio della versatilità delle inquadrature disponibili in *Pool*, ce ne sono migliaia disponibili!

A distanza di un anno dall'uscita e dal successone di *Jimmy White's Whirlwind Snooker*, Archer Maclean ci riprova con *Pool*.

Dopo averci data la possibilità di frequentare il sofisticato mondo che gira intorno allo snooker (il campionato mondiale si svolge sempre a Montecarlo), la Virgin Games questa volta ci conduce tra quei tappeti verdi che sono molto amati dagli americani. Infatti, grazie a questo gioco, potremo finalmente girare tutti i bar o i circoli che vogliamo per giocare all'otto palle o al nove palle senza correre il rischio di ritrovarci con entrambi i pollici spezzati come acadde a Paul Newman nel film *Lo Spaccone*.

Il sistema di gioco è identico a quello del suo predecessore, che, ricordiamo per coloro che sciaguratamente non lo avessero visto e non avessero letto la recensione, consente di fare qualsiasi colpo che sia fattibile anche nella realtà (parabole comprese) e con un'interfaccia veramente semplice da usare. Questa volta abbiamo però tre tipi di giochi: l'otto palle versione inglese, la versione americana e il nove palle. Anche le opzioni sono molto più numerose: infatti, oltre ad avere il classico Trick Shot Editor, possiamo scegliere il nostro avversario in un nutrito gruppo di nomi che ovviamente varia a seconda del tipo di gioco, e la durata del match, che può essere al meglio delle 3/5 o 9 partite, oppure scegliere di iscriversi al torneo a cui partecipano otto concorrenti che possono essere sia umani che gestiti dal computer.

Purtroppo quest'ultimo è strutturato sul *live or die* ovvero chi vince la singola partita prosegue, e l'altro lascia il torneo. Questo ci lascia alquanto perplessi; infatti anche il giocatore più scarso gestito dal computer lascia al massimo due possibilità d'errore e, vista la natura del gioco, sono veramente poche. Per non parlare di quando si incontrano i più forti! Se per caso tocca a loro "rompere" il gioco, non si riesce nemmeno a "prendere" in mano la stecca. Figuratevi che una volta, nel torneo a nove palle, il mio avversario è riuscito ad imbucare la 9 con il colpo di apertura! Tutto ciò ci porta a constatare che il grande pregio di questo gioco, che è il realismo, può anche trasformarsi in difetto perché per riuscire ad aver la possibilità di poter competere con il computer sono necessarie molte e molte ore di allenamento, e lo studio del colpo da effettuare, soprattutto se si tratta di un tiro difficile a più sponde, richiede parecchi minuti. Questo sicuramente scoraggerà tutti i principianti o coloro che amano i giochi un po' più veloci, ma vi assicuro che la soddisfazione di arrivare in finale e battere l'avversario trova eguali in ben altri pochi giochi e sicuramente compensa le nottate passate a cercare di migliorare i nostri colpi. Un ultimo piccolo rimprovero va mosso ai programmatori che questa volta non hanno inserito le boccacce, gli ammiccamenti e le smorfie che ci facevano le palle allietando le pause dovute ai tempi di studio dei colpi (naturalmente solo del giocatore umano).

Enrico Mariani

Se non riusciamo a mandare in buca questa palla possiamo proprio darci ad un altro sport in cui i cavalli la fanno da padroni...

I numeri sulle palle sono una delle poche innovazioni grafiche del gioco, peccato non rimangano durante il gioco.

ROAD RASH

Genere Corse motociclistiche
Casa Electronic Arts
Sviluppatore In casa

- Piacevole all'inizio (mooolto all'inizio...)
- Le risse tra più concorrenti che sfrecciano sulla strada possono anche risultare divertenti - almeno per un po'

- Realizzato in maniera molto approssimativa
- Manca di longevità
- Molto peggiore della versione Megadrive

K VOTO

680 AMIGA

G
QI
A
FK

Road Rash è un gioco realizzato con una leggerezza preoccupante, se si pensa che è stato prodotto da un colosso dell'industria del software ludico come l'Electronic Arts. La superficialità che lo caratterizza in ogni aspetto non lascia spazio ne' alla giocabilità né alla longevità del programma, che di fatto risulta assai poco convincente. Giusto nell'affrontare le prime gare lo si può trovare tutto sommato piacevole, ed in particolare atterrando a suon di mazzate i rivali che tentano di superarvi, provoca una sensazione molto esaltante, che sicuramente apprezzeranno i nostri lettori più sadici. Ma anche in questo caso si tratta di un fuoco di paglia, poiché la totale mancanza di spessore di *Road Rash* ve lo farà presto riporre nel fatidico scaffale delle delusioni (sempre che decidiate, provandolo, di verificare l'attendibilità delle recensioni di K.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

Versione Amiga

Dubito fortemente che l'Amiga sia una macchina così inferiore al 16 bit della Sega (anzi ci sarebbe da prendere in considerazione l'ipotesi contraria) come il confronto tra le due versioni di questo *Road Rash* potrebbe far credere. Grafica e sonoro non sono certo il massimo che si può ottenere dal fedele computer di casa Commodore, e giochi come *Crazy Cars 3* o *Lotus 3* lo dimostrano ampiamente. Non è giusto mettere in croce le potenzialità di una macchina (l'Amiga nella fattispecie) finché non la si sfrutta sino all'ultimo byte disponibile, e la gloriosa carriera del 64, non ancora terminata, ci dovrebbe costantemente ammonire in questo senso.

Penso che tutti voi abbiate visto un Gran Premio di motociclismo... ed avrete certamente notato che l'agonismo con cui i piloti battagliano tra loro è addirittura superiore a quello mostrato dai loro colleghi di Formula 1.

I rischi che si prende mediamente un centauro "da competizione" in una qualsiasi gara sono notevolmente maggiori di quelli che anche un Senna od un Mansell sono disposti a correre nell'arco di parecchi appuntamenti del mondiale. Il maggior livellamento delle prestazione dei mezzi del motomondiale, infatti, fa sì che l'audacia, alla fine, paghi in termini di tempo, compensando gli spaventi e le cadute in cui incorrono i piloti. Ovvio, dunque, che sono in molti a spingersi oltre il massimo, dando vita a gare tiratissime ed accesissime. In alcune occasioni, inoltre, l'agonismo valica i confini dell'accettabile, e si sono visti volare anche pugni e calci tra piloti che sfrecciavano a forte velocità (memorabile il diretto assestato da Spaan a Gresini, reo di aver agevolato la corsa di Capirossi, nel GP di Philip Island di due anni fa): ora potrete sfogarvi anche voi in questo modo grazie a *Road Rash*. Per la verità questo è l'unico aspetto degno di nota di un gioco che per il resto non ha nulla di innovativo: si tratta, come avrete già capito, della diretta conversione del programma che girava su Megadrive, e a giudicare da come vanno le cose su Amiga si direbbe che è molto meglio sul 16 bit della Sega.

Road Rash vi propone cinque livelli diversi, ciascuno composto da cinque percorsi, caratterizzati da differenti ambientazioni, lunghezze e difficoltà. L'unico modo per accedere al livello successivo è quello di dominare in tutti i tracciati proposti, e la cosa non è semplicissima, dal secondo livello in poi, se non riuscite a racimolare un po' di denaro per comprarvi una delle moto più potenti disponibili nel gioco.

Alla fine di ogni gara, infatti, in base alla posizione di arrivo, si riceve una determinata somma di denaro, che occorre tenere coscienziosamente da parte, se non si hanno da pagare multe per eccesso di velocità o riparazioni indispensabili per rimettere in sesto il mezzo, eventualmente distrutto nel bel mezzo della bagarre. Per quanto concerne la corsa vera e propria, essa ricorda per molti aspetti *Super Hang On*, utilizzando l'inquadratura "da dietro" della moto. La grafica non è fluidissima, è poco dettagliata e gli sprite sono molto approssimativi nella loro realizzazione. Il sonoro è appena decente, e comprende un paio di musichette introduttive ed i soliti effetti tipici di questo genere di giochi (rumore del motore, stridore delle gomme che scivolano sull'asfalto, ecc.). Ma la vera nota dolente di *Road Rash* viene indubbiamente dalla giocabilità: per un po' può anche essere divertente andare in giro a bastonare i vostri avversari mentre gli passate accanto, ma la noia causata dall'eccessiva ripetitività subentrerà - definitivamente - ben presto. Insomma una vera e propria delusione, se la premessa di questo *Road Rash* era la buona - e nettamente migliore - versione per Megadrive.

Purtroppo l'aggressività tra i concorrenti è l'unico punto originale.

Ecco che il vostro avversario vola indietro colpito da un diretto!

E alla fine la cattiveria paga! Eccovi tagliare il traguardo.

Simone Bechini

FORGE OF VIRTUES

Non si può certo dire che gli abitanti delle fantastiche terre di Britannia dormano sonni tranquilli di questi tempi!

Oltre all'incombente minaccia del Guardiano, che sta cercando di entrare nella dimensione protetta da Lord British, una bella mattina si vedono affiorare, con tanto di scossa sismica, un'intera isola nel tratto di mare di fronte alle coste di Vesper.

Naturalmente è l'Avatar che se ne deve occupare (come se non avesse già abbastanza cose da fare...) e basta una piccola visita da Lord British per capire quello che è successo: la terra emersa non è affatto sconosciuta! Quasi trecento anni or sono (tra Ultima III e Ultima IV, per intenderci), dopo lo stravolgimento tettonico che aveva creato l'attuale terra di Britannia, Lord British stesso e il suo staff di maghi e avventurieri l'avevano battezzata Isle of Fire (Isola del Fuoco.), vi avevano costruito un Castello, chiamato appunto Castle of Fire (Castello di Fuoco), e un complicatissimo sistema di Dungeon, dove erano nascosti i tre Shrine (Santuari) dei corrispondenti Principi: Love, Courage e Truth (Amore, Coraggio e Verità), che combinati in modi diversi creavano le otto virtù. Tuttavia, poco prima che l'Avatar fosse evocato per completare Ultima IV, l'isola venne misteriosamente inghiottita dal mare, e non rimase nessuna traccia della sua esistenza. Ora il Re di Britannia decide di consegnare all'Avatar due oggetti molto importanti: il contratto di vendita della nave Reale ed un Cristallo legato in qualche modo all'Isle of Fire. Eccovi pronti per vivere un'avventura nell'avventura! Certo, leggendo la storia dell'Isle of Fire sembra quasi di sentire il rumore di unghie sugli specchi, ma tutto sommato quello che interessa agli Avatar è l'avventura di per sé, non la "scusa", il pretesto per cui viverla. *Forge of Virtues* è il primo data disk per la serie Ultima, e assomiglia un po' alle *Special Operation* di *Wing Commander 2*:: tre nuove quest da concludere, nuove armi da sguainare contro nuovi nemici e un'isola da esplorare.

Le immagini sono evocative ed impressionanti, realizzate con una grafica molto accurata, tipica degli ultimi capitoli della serie.

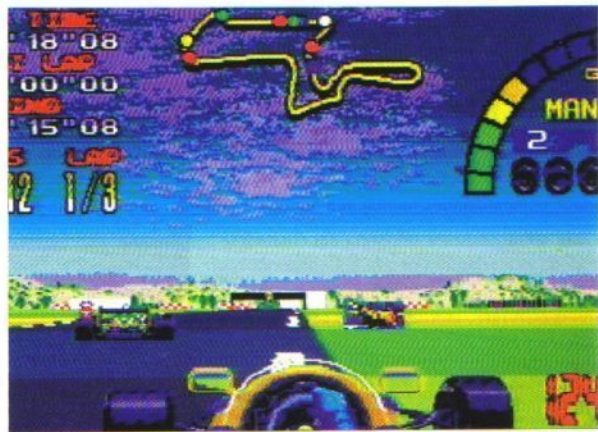
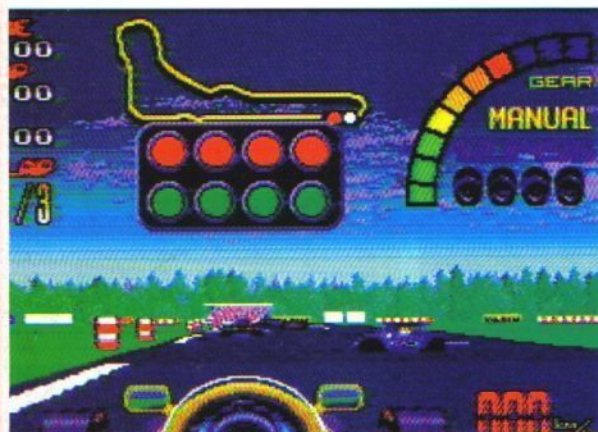
Non importa fino a dove siete arrivati nella lotta contro il Guardiano, potrete giocare comunque a *Forge of Virtues*, e inoltre potrete andare e venire dall'Isle of Fire come volete! (Basta marcare la locazione in cui siete arrivati in Ultima VII, raggiungere l'Isle of Fire, divertirvi, e, al momento di tornare alla trama originale, lanciare un Recall). Le tre Quest che vi aspettano sono appositamente progettate per aumentare le vostre caratteristiche (forza, intelligenza, combattimento, magia, ecc) e quelle dell'intero party. A dire il vero i Dungeon sono molto complicati, e se siete solo al terzo o quarto livello potreste avere dei problemi a superare anche la prima parte dei sotterranei, anche perché ogni scontro vi vedrà combattere almeno contro tre o quattro headless, magari con un maghetto nemico che vi lancia qualche Deathbolt.

La Origin ha segnato ancora un altro punto con *Forge of Virtues*, che sarà apprezzato da molti, se non tutti, i fan di *Ultima VII* Ma vista la fertile fantasia dello staff di Lord British, ormai ci aspettiamo di tutto, compreso un Ultima ambientato nel Vega Sector!

Paolo Paglianti

..."Sentite una voce autoritaria risuonare nelle vostre menti"...Certamente qualche super cattivone che dovrete rispedire al Creatore!

Fin dai tempi del *Signore degli Anelli* il Kraken è sempre stato uno dei mostri più temuti, e non poteva certo mancare.

NIGEL MAN WORLD CHAM

Il sipario, anche quest'anno, è calato mestamente su di una Formula Uno che si interroga sul suo futuro: riuscirà a sopravvivere alla perdita dei suoi protagonisti, alla costante crescita economica ed alla sempre incalzante recessione? Lo sapremo solo alla fine di febbraio, ma è purtroppo certo sin d'ora che l'ormai mitico Red Five ha disputato ad Adelaide il suo ultimo GP.

Il baffone più amato della F1 se ne va. Come ormai tutti saprete, Nigel Mansell ha già firmato da parecchio tempo un contratto per correre l'anno prossimo in Formula Indy (la categoria che annovera tra le sue gare anche la celebre Indianapolis 500) con il team che l'attore Paul Newman ha in comproprietà col miliardario statunitense Carl Haas. Dopo anni in cui le vittorie più esaltanti (GP Brasile e Ungheria 1989) si sono alternate a momenti di cocente delusione (i tre mondiali buttati alle ortiche), il pilota inglese, fresco campione del mondo, prende ora la via dell'esilio, lasciando a tutti i suoi fan il ricordo della sua spettacolare carriera e... questo nuovo gioco della Gremlin.

Nigel Mansell's World Championship, innanzitutto, non è una simulazione. Niente a che vedere con *F1 Grand Prix* o *GP Unlimited*, ma un "semplice" tentativo di ricreare sui vostri monitor il lato più spettacolare e divertente - ma sicuramente meno tecnico - della massima formula dello sport automobilistico. Alla Gremlin non sono stupidi, ed hanno capito che ultimamente è difficile non sfigurare accanto al gioiello di Geoff Crammond; hanno perciò evitato di esporsi a spiacevoli e fastidiosi confronti con una tanto agguerrita concorrenza.

Viva l'immediatezza, dunque, e la possibilità di divertirsi con un bolide da oltre 700 CV (rigorosamente al silicio, naturalmente) senza doversi curare dei problemi di sottosterzo alla prima variante o del bilanciamento della ripartizione di frenata.

Visionata una breve e semplice presentazione, si accede al menu principale, in cui occorre scegliere tra le possibilità offerte dal gioco: disputare una singola corsa, l'intero campionato del mondo, fare qualche giro di pista ascoltando curva dopo curva i consigli del buon Nigel o, addirittura, seguire un vero e proprio corso di guida. Quest'ultimo consiste nel completare alcune tornate di un circuito da voi selezionato ad una velocità pressoché costante, cercando di imparare il tracciato seguendo la linea ideale che troverete tratteggiata sulla pista (Geoff docet...).

Se l'istinto corsaiolo che si nasconde in voi vi ha fatto scegliere subito la competizione diretta, prima di gettarvi nell'azione vera e propria sarà meglio decidere su quale pista, tra le sedici sedi dei Gran Premi

La ruota della fortuna? No, più semplicemente lo schermo di selezione del Gran Premio che si intende disputare.

SELL'S PIONSHIP

Genere Corsa auto
Casa Gremlin
Sviluppatore In casa

- Parecchie opzioni
- Schermate fisse ben realizzate
- Molti metodi di controllo disponibili

- Grafica piuttosto scarna
- Caricamenti frequenti ed un po' lunghetti

Versione Amiga

La velocità di aggiornamento dello schermo è buona, ma la grafica è decisamente spoglia: gli sprite delle macchine avversarie sembrano quelli di *Ferrari Formula Uno* e tutto ciò che rimane fuori della pista è estremamente trascurato; carine invece le immagini statiche e la scena della premiazione.
Il sonoro è discreto, con una buona musichetta introduttiva che ben presto lascia posto al canto del 10 cilindri Renault. Caricamenti frequenti ed un po' troppo lunghi completano il quadro.

K VOTO

790 AMIGA

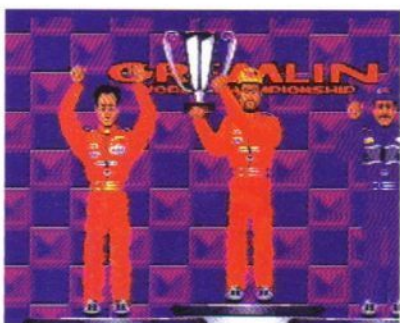
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Nigel Mansell's World Championship è stato concepito con lo scopo di divertire il giocatore, e tutto sommato ci riesce anche se non saprei dire per quanto. Ci sono tre livelli di difficoltà, secondo il numero di giri da compiere e la "cattiveria" dei vostri avversari. Gli sprite delle macchine sono forse troppo larghi rispetto alla pista ed anche un doppiaggio può risultare un'impresa. Molto probabilmente giocherete una stagione per dare un'occhiata ai circuiti, dopodiché difficilmente sorvolerete sulla superficialità con cui *NMWC* è stato, in conclusione, realizzato.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
0 1 2 3 4 5

Siamo arrivati al traguardo, a 304 Km all'ora in rettilineo si prova una discreta sensazione di velocità...

...siamo arrivati solo terzi! Nessun problema, ricominciamo da capo su un altro circuito. Potenza dei videogiochi, non trovate?

1992, dare libero sfogo al desiderio di far mangiare la polvere agli agguerriti avversari, dopodiché potrete anche allacciare le cinture e gustarvi la schermatina di presentazione del percorso.

Una breve sosta ai box, tanto per settare alla meglio il mezzo, non fa però mai male, e, pertanto, eccoci qua.

Gli elementi che si possono variare sono solo i rapporti del cambio (tre regolazioni), il tipo di gomma (mescola dura, morbida o da bagnato), la trasmissione (a innesti automatici o manuali) e l'inclinazione degli alettoni (completamente scarichi, 45 e 90 gradi): di sicuro non c'è bisogno di essere degli ingegneri per adattare grossolanamente la macchina alle esigenze della pista, prima di saggiarne direttamente le caratteristiche.

Pronti, partenza, via! Un giro di lancio per un primo contatto e poi giù il piede (o il dito, dipende dai punti di vista) per la qualifica: il degno antipasto alla corsa vera e propria. Occhio alla luce verde! I circuiti, le macchine avversarie, gli scenari e tutti gli altri particolari riprodotti sullo schermo, sono realizzati in grafica bitmap, non particolarmente dettagliata ma senza dubbio sufficientemente veloce per svolgere degnamente il compito.

Non è nulla di straordinario ma riesce a rendere l'azione. Peccato, perché indubbiamente la resa grafica, così importante nei giochi di corse, avrebbe dovuto essere curata con maggior attenzione. Quanto al sonoro, non si va oltre alla solita musichetta dei menu iniziali ed al rombo (si fa per dire) dei motori che urlano in pista.

In definitiva *Nigel Mansell's World Championship* è un gioco di corse in cui, per assurdo, l'attenzione dei programmatori sembra essersi concentrata maggiormente sulla realizzazione del contorno, dei menu, delle schermate di selezione e delle animazioni (quella della premiazione, ad esempio, è molto carina) che non sulla fase di guida in sé. Non è certo ingiocabile, ma sinceramente mi attendevo, dopo quanto di buono mostrato nella presentazione, qualcosa di meglio e, soprattutto, di più accurato.

Lascia un po' di amaro in bocca, ecco tutto. Ed inoltre, sicuramente, non rende giustizia al Leone d'Inghilterra, al pilota che con tanto impegno e tanta tenacia ha inseguito per tutta la carriera quell'alloro iridato che solo nel momento dell'addio alla F1, è riuscito a raggiungere.

Simone Bechini

confronta & contrasta

Sarebbe ingiusto ed inappropriato demolire *Nigel Mansell's World Championship* confrontandolo con *F1 GP*: i due giochi hanno finalità diverse, identificabili per il primo nella ricerca del divertimento puro, per il secondo nella simulazione. Ma prendendo, ad esempio, prodotti quali *Super Monaco GP* della US Gold o *F1 3D* della Simulmondo o ancora *Vroom* della UbiSoft, trovare analogie con l'ultimo sforzo della Gremlin non è impossibile. *NMWC* è sicuramente più accurato, grazie al notevole numero di circuiti disponibili, rispetto alla concorrenza, ed anche per realizzazione tecnica è secondo solo a *F1 3D*, gioco che sfruttava però grafica vettoriale, ponendosi in un piano di sostanziale parità con *SMGP* e *Vroom*.

SOFTWARE MS-DOS

MS-DOS

- ANOTHER W. 79900
- BACK T.T.F.3 39900
- BATMAN 39900
- BATTLE COMM ..59900
- BATTLE ISLE 59900
- BLOODWICH 69900
- BLUSE BROTH ...49900
- BUSHBUCK 89900
- CAL.GAMES 69900
- CHAMP.MANAG. 59900
- CHESS CH. 69900
- CLIK CLAK 49900
- CISCO HEAT 39900

- CIVILIZATION 99900
- COOL CROCK.T. 49900
- CONAN CIMM. 69900
- COVER GIRL 69900
- CRUISE F. A.C. ..59900
- D/GENERATION. 79900
- DELUX STR.P.II..59900
- DEATHBRING. 39900
- DOUBLE D. 3 49900
- DYLAN DOG 49900
- DRAGON'S L.II ...99900
- DRAGON'S L.E ...79900
- DUCK TALES 49900
- EPIC 79900
- EUROP.CHAMP .79900
- FASCINATION 79900
- FIRE TEAM2020 79900
- FLOOR 13 79900
- GAZZA II 39900
- GOBLIINS 69900
- GODFATHER 59900
- GODS 49900
- GOLDEN AXE 49900
- GUY SPY 79900
- H.O.CHINA 99900
- H.QUEST+RET.W69900
- HOOK 69900
- INTEL.PURSUIT .69900
- KICK OFF II 49900
- KING'S Q. V 99900
- LEMMINGS 69900
- MAG.SCROLLS ..59900
- M.FORTRESS 59900
- MEGATRAVEL.II.69900
- MILLEMIGLIA 69900
- OBITUS 79900
- O.N.M.LEMMING 49900
- PAPERBOY 2 49900
- PITFIGHTER 39900
- POLICE Q.3 99900
- PREHISTORIK 39900
- PRINCE O.PERS 39900
- P.TENNIS T.2 59900
- QUEST &GLORY 59900
- RIDERS OF R. 69900
- ROLLING R. 39900
- SARGON V 69900
- SPACE 1889 69900
- S.SPACE INV. 39900
- SPACE ACE II 89900
- SPACE Q.1 99900
- SPACE WRECK ..59900
- SPEEDBALL 2 79900
- STRIKE II 39900
- TEAM SUZUKI 59900
- TERMINATOR 2 .39900
- T.KILLING CL. 79900
- T.SIMPSONS 49900
- T.TERMINATOR .69900
- TITUS THE FOX 49900
- UMS II 79900

- UNREAL 59900
- VOLFIELD 39900
- W.BEAMISH 99900
- W.G.HOCKEY 69900
- WILD WEST W. ...59900
- WILD WHEELS ...39900
- WRATH O.T.DE ..69900
- WWF WRESTL ...49900

DOS SIM/ADV

- ATF II 29900
- A10 TANK K. 89900
- B.A.T. 59900
- BATTLECHE. 2 ...69900

- BATTLETECH II..79900
- BIG BUSINESS ...49900
- CASTLES 69900
- CASTLES DATA .33000
- CASTLE DR.BR ..99900
- CENTURION 69900
- CIVILIZATION 99900
- CON.LONGBOW 99900
- ECO QUEST 99900
- EYE O.T.B. 69900
- EYE O.T.B.II 69900
- EPIC 79900
- F117 NIGHTHA ...89900
- F14 TOMCAT 59900
- F19 STEALTH F. ..99900
- FALCON 3 109900
- GUNSHIP 2000 ...89900
- HARPOON 1.2 79900
- HARPOON BAT3 49900
- HARPOON BAT4 49900
- INDIANA JONES 4 ...99900
- INT.SPORT CH. ..69900
- JETFIGHTER II ...79900
- KINGS Q. V 99900
- LOOM 69900
- L.S.LARRY III 99900
- L.S.LARRY V 89900
- MAD TV 59900
- MANIAC MANS. ..69900
- MARIO ANDRET .69000
- MEGATRAVLER .69900

- MONKEY ISL.2 ...89990
- MIG29 S.F. 79900
- M.U.F.TALES 99900
- NO G.GLORY 69900
- NOVA 9 99000
- PACIFIC ISLAND 79900
- PERSONAL PRO 79900
- RED BARON 99900
- ROBINHOOD 49900
- ROGER RABBIT .69900
- SHADOW SORC. 69900
- SHANGAI 2 79900
- SHUTTLE 99900
- SILENT SER.II 79900
- SIM EARTH 89900

- SPACE 1889 69900
- SPACE Q.IV 89900
- SIM ANT 89900
- STARFLEETI 59900
- STAR TREK 79900
- S.OPERATION D.49900
- TIMEQUEST 79900
- TONY LA RUS. 69900
- TV SPORT BOX...69900

- ULTIMA UNDER. 89990
- ULTIMA VII 89900
- VENGEANCE 79900
- WORLD TENN.CUP .79800
- WING COMM 59900
- WING COMM.II ...79900
- WING SEC.M I 39900
- WING SEC.M II 39900
- WING SPEECH ...39900

MS-DOS COMPIL.

- AD&D ACT C. 89900
- AIR SEA SUPR. ..69900
- AWARD WINN. 59900
- OYLES BOOK 99900
- PC GAME COMP 69900
- SOCCER STAR ..49900
- ULTIMA TRIL. 89900
- WING COMM.LUX. 99900

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

PRENOTA SUBITO IL SOFTWARE DI NATALE !!

3D WORLD TENNIS
ARMA LETALE
BATTLE TOADS

BATTLE OF ARRAKIS
DARK SUN
DRAGON' S LAIR III
F15 STRIKE EAGLE III
FORMULA 1 GRAND PRIX
HOME ALONE
JOE & MAC
JOURNE
LINKS - MANUAKEA COURSE
MARIO IS MISSING
NIGEL MANSELL
PACIF WAR
SIM FARM
SIM LIFE
STREET FIGHTER II
STRIKE COMMANDER
TEX WILLER ADV.
ULTIMA VII PART II

OFFERTISSIMA PC

PC 386/25 SX 1Mb + Drive 3" HD + HD 40 Mb + 2 Seriali 1 Parallela + VGA + Monitor Colori 1024*768 pitch 0,28 + Tastiera 103 Tasti.

L.999.000 + iva

CREATIVE LABS Inc.

VIDEOBLASTER	599000
Sound Blaster Pro II Basic	269000
Sound Blaster Pro II + Midi	340000
Sound blaster Multimedia personal Kit	990000

(Sound blaster pro + CD Panasonic +7 Titoli)

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

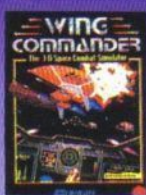
SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

 http://speccy.altervista.org/

SOFTWARE AMIGA

PRENOTA SUBITO IL SOFTWARE DI NATALE !!

3D WORLD SOCCER
3D WORLD TENNIS
ALIEN 3
CATTIVIK
BARBARIAN III
BART VS. WORLD
DRAGON'S LAIR III
JOE & MAC
KING QUEST VI (Ita)
MAGIC BOY
MC DONALD LAND
METAMORPHOSIS
MYRA THE LEGEND
NIGEL MANSELL
PREISTORIK II
STREET FIGHTER II
SUPER CAULDRON
TEX WILLER ADV.
WING COMMANDER
WWF WREASTLING 2
ZYCONIX

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

AMIGA

ADDAMS FAM. 39900
AGONY 49900
AIR SUPPORT 49900
ALIEN BREED 59900
ALIEN STORM 39900
AMNIOS 49900
ANOTHER W. 69900
ARACNOPH. 49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3 39900
BARBARI. II 49900
BEAST BUST 39900
BIG RUN 49900

BLUE BOY 49900
BLUES BROT. 39900
BONANZA BR. 39900
CANTON 49900
CAP. PLANET 49900
CELTIC LEG. 59900
CHALL. GOLF 59900
CHAMPION DR. 49900
CHAMP.MANGER 49900
CONAN 59900
COOL CROC T. 49900
CISCO HEAT 39900
CLIK CLAK 49900
CRAZY SEAS. 39900
CRUISE F. A.C. 59900
DARKMAN 39900
DEATHBRING. 39900
DELIVERANCE 59900
DEUTEROS 49900
D/GENERATION 49900
DOUBLE DR.3 49900
DYLAN DOG 59900
DUNE 69900

EPIC 69900
EUR.CHAMP.FO. 49900
F1 GP CIRCU. 39900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 39900
FIRE & ICE 49900
F. VOYAGER 59900
FIRST SAMUR. 49900
FLOOR 13 69900
FOOTBALL II 59900
GAUNTLET 3 39900
G-LOC 39900
GODFATHER 49900
GOLDEN AXE 49900
GUY SPY 69900

HARLEQUIN 49900
HOOK 59900
HUDS. HAWK 39900
HUNTER 49900
INDY HEAT 49900
INT.SPORT C. 69900
JETSONS 39900
KID GLOVES 2 59900

K. OFF 2 1MB 49900
KICK OFF 2 39900
KNIGHT. O.T. 79900
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS 2 TUR. 49900
LUPO ALBER. 39900
MAGIC POCK. 49900
MEGAFORTESS 69900
MEGA TWINS 39900
MERCEN. III 39900
MICROP. GOLF 79900
MYTH 49900
MOONFALL 49900

MULTI PL.SOC. 49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2 39900
OH.NO.M.LEM 49900
ORK 49900
OUTRUN EUR. 39900
PAPERBOY 2 49900
PARASOL STARS 39900
PINBALL DRE. 59900
PITFIGHTER 39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900
PROJECT X 59900
P.TENNIS T.II 49900
PUSHOVER 39900
PUZ. GALL 49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900
ROBOCOP III 59900
ROD-LAND 49900
ROLL.RONNY 39900
RUBICON 59900

RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV. 39900
SCOOBY & SC 39900
SENSIBLE SO. 59900
SHAD.DANC 39900
SIMPSON 39900
SMASH TV 39900

SPACE 1889 69900
SPACE ACE II 79900
SPACE CRUS. 49900
SPACE GUN 49900
SPOT 49900
STARUSH 59900
STR. MANAG 59900
STRIKER 59900
STRUMTRUPP. 39900
SUPERCAR II 49900
SUPERTETRIS 79900
TIP OFF 49900
TURTLES 39900

TERMIN. II 39900
T. ENFORCER 39900
T. SIMPSONS 39900
THUNDJAWS 39900
TITUS THE FOX 49900
TOKI 39900
TURTLES II 49900
ULTIMA VI 69900
UNREAL 39900
UTOPIA 69900
VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II 69900
WACKY RAC. 39900
WILD WEST 59900
WINTER SPORT 49900
W.W. WORLD 59900
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL 39900

AMIGA SIM/ADV

A 10 TANK KILL. 89900
ABAND.PLACES 79900
ATF II 29900
BETRAYAL 69900
BIG BUSS 49900
CASTLES ....
CIVILIZATION 89900
CRIME CITY 59000
CRUSE F. CORP 59900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH 69900
F15 S.EAGLE 79900

FALCON COL. 69900
FIGHTER DUEL 59900
FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA 89900
KING QUEST V 99900
INTELL.GAMES 49000
LEGEND 69900
L.S.LARRY V 89900
LORD OF RINGS 59900
M 1 TANK PL. 69000
MIDWINTE.II 69900
MIG29 SUP.F 69900
MONKEY IS.2 89900
PACIFICISL 69900
POLICE Q. 3 89900
POWERM.DATA 33000
RED BARON 89900
ROBINHOOD 49900
SHAD.SORCE 59000
SIM ANT 89900

TIP OFF 49900
WILLY BEAM 89900

COMPILAT.

10 GR.GAMES 69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900
AD&D ACT C 79900
AIR COBB.A 59900
AIR SEA SUP 59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL 59900
FOOTBALL C. 59900
GRANDST 49900
KIND OF M.III 49900
MONSTER P.II 49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL. 39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHT 19900
ALTERED BEA. 19900
ANARCHY 19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY 19900
BUBBLE BOBB. 19900
DEFEND O.T.C. 19900
D.DRAGON II 19900
DRAGON NINJA 19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II 19900
GIANTS EUROP. 19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND 19900
RETURN T.EUR 19900
SHINOBI 19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. 19900
TENNIS CUP 19900
T.GAMES S.ED. 19900
VENUS 19900
VOYAGER 19900
WINNING TACT. 19900

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

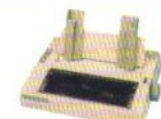
* Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
* Pagamento alla consegna.
* Hot Line per probblemi sulla merce.
* Bollettini informativi gratuiti.
* Importazione diretta.

Commodore

AMIGA 500 569000
AMIGA 500 Plus 620000
AMIGA 600 535000
A590 HD30Mb 879000

A601 esp &Mb 139000
A570 lettore CD 659000
1084 S Monitor 455000
1085 S Monitor 435000
1960 VGA Colori 730000
A 2320 Interlacer 399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 159000
Janus XT 550000
Janus AT 790000
A 2300 Genlock 299000
A2091 scsi contr. 270000
A 10 Altoparlanti 69000
128 M muse amiga 39000

NOVITA' **AMIGA 1200**

Il tuo regalo di Natale......

MPS1230 stampante B/N
L.299.000

MPS1550 stampante a COLORI
L.399.000

IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

MPS1270 stampante INKJET
L.255.000

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
Via Cervino 90/A
41100 MODENA

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 059/ 252382 24 ORE SU 24
PUOI ORDINARE TUTTI I GIORNI TELEFONANDO ALLO 059/ 254514

CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

PERSONAL COMPUTER DA
L.700.000
IBM COMP. MS-DOS PERSONAL COMPUTER 286/386/486

A PREZZI ECCEZIONALI!!!

LETTORI CD-ROM INTERNI ED ESTERNI

Tutte le novità DOS 3" 1/2 con sconto del listino del 10%

Titolo	Prezzo
European Champion	L. 69.000
Robin Hood	L. 49.900
Epic	L. 69.000
Star Trek 25 Annivers.	L. 59.900
Gobliins	L. 49.900
Monkey Island I	L. 89.900
Monkey Island II	L. 99.900
Dylan Dog	L. 69.000
King Quest' V	L. 89.900
The Simpsons	L. 39.900
Rolling Ronnie	L. 29.900
The Blues Brothers	L. 39.900
Dune	L. 69.900
Pacific Island	L. 69.900
Lemmings	L. 69.900
Wrestling Wwf	L. 39.900
Birds of Prey	L. 79.900
Eye of Beholder	L. 59.900
Prince of Persia	L. 39.900
Super Tetris	L. 79.900
Civilization	L. 89.900
Another World	L. 69.900
Chess Champion	L. 59.900
De Lux Strip Poker	L. 59.900
Fascination	L. 69.900
Golden Axe	L. 19.000
Millemiglia	L. 59.900
Indiana Jones 4 Action	L. 69.900
Indiana Jones 4 Adventure con cappellino omaggio	L. 89.900
Turtles	L. 25.000
Battlechess	L. 35.000
Commander Keen	L. 18.500
Mahjongg	L. 18.500
Castles	L. 59.900
Castles Data	L. 39.900
Harpoon Bat	L. 69.900
Harpoon Game	L. 39.900
Mad Tv	L. 35.000
Faerghail	L. 35.000
Pacific Island	L. 59.900
Roger Rabbit	L. 59.900
Euro Football Championship	L. 69.900
F1 Grand Prix	L. 25.000
Powermonger	L. 79.900
Championship of Europe	L. 69.900
Eternam	L. 69.900
Falcon 3	L. 99.900
Maniac Mansion	L. 79.900
Realms	L. 69.900
Animation Studio Disney	L. 220.000

Vastissimo assortimento di giochi e gestionali in italiano originali su CD-ROM

Titolo	Prezzo
Full Metal Planets	L. 25.000
Skidoo	L. 25.000
Red October	L. 25.000
Stormovik	L. 69.900
Geisha	L. 69.900
Budokan	L. 35.000
Dama	L. 25.000
Age	L. 69.900
Dick Tracy	L. 79.900
Double Dragon II	L. 20.000

Joystik a partire da L. 29.900

Titolo	Prezzo
Clik Clak	L. 35.500
Espana Games 92	L. 59.900
Jpp' s Goal Busters	L. 69.900
Worlds at War	L. 35.000
World Class Sargon 5	
Chess	L. 69.000
Chuck Yager' s Air Combat	L. 69.900
Secret Weapons	L. 79.900
The Carl Lewis Challeng	L. 69.900

Mouse a partire da L. 20.000

Titolo	Prezzo
Legend of Djel	L. 25.000
Populous	L. 28.000
Marble Madness	L. 15.000
The Magic Candle 2	L. 69.900
Quest Glory	L. 89.900
Pga Tour Golf	L. 59.900
Honk Kong Mahjong	L. 89.900
Darklands	L. 119.000
Heroes of the 357TH	L. 69.900
Le Giovani Marmotte	L. 49.900
Italia 90	L. 69.900

Windows 3.1
Gestionali in italiano originale a L. 99.000
Scanners, Adlib , Soundblaster, Soundmaster ,Soundsource,
Stampanti a partire da L. 200.000 Stampanti Laser
Per ogni acquisto di L.150.000 ulteriore sconto del 10%

VENITECI A TROVARE A MODENA
VIA CERVINO 90/A
TEL. 059/254514 FAX 059/252382
TUTTI I GIORNI
TRANNE IL LUNEDI'

Titolo	Prezzo
Theatre of War	L. 79.900
The Basket Manager	L. 35.000
7 Colors	L. 59.900
Welltris	L. 39.900
Alfa Wawes	L. 39.900
Sea Soft & Sun	L. 59.900
Pop Up	L. 30.000
Simulsports	L. 59.900
Sky or Die	L. 30.000
Asterix	L. 15.000
Star Fleet 1	L. 15.000
The Grate Escape	L. 15.000
The Supercars	L. 15.000
Action Service	L. 15.000
The Temple	L. 15.000
Empire	L. 15.000
Platoon	L. 15.000
Skyfox II	L. 15.000
Marble Madness	L. 15.000
Purple Saturn Day	L. 15.000
The Last Mission	L. 15.000
The Duel	L. 15.000
Neuromancer	L. 15.000
Phm Pegasus	L. 15.000
La Quete du Temps	L. 15.000
Mystical	L. 35.000
Associa	L. 45.000
Test Drive III	L. 30.000
Powerboat U.S.A.	L. 25.000
Hard Nova	L. 29.900
Austerliz	L. 15.000
Star Glider II	L. 15.000
Conflict Europe	L. 15.000
Oil Imperium	L. 15.000
Grand Monster Slam	L. 15.000
Sim City Desk	L. 15.000
Ritrova la Storia	L. 39.900
Fuori l'Intruso	L. 39.900
Il Dromedario Jo III	L. 45.000
Il Dromedario Jo IV	L. 45.000
Il Dromedario Jo V	L. 45.000
L'Inglese 1	L. 45.000
L'Inglese 2	L. 45.000
L'Inglese 3 Oxford	L. 59.000
Orizzonti	L. 45.000
Paris - Dakar + 10 Game + Intersound	L. 50.000
Memorizza	L. 29.000
Paperon De' Paperoni	L. 45.000
I TRE Porcellini	L. 45.000
Cappuccetto Rosso	L. 55.000
Baba Yaga	L. 55.000

COMBAT CLASSICS

PC, Empire

Una compilation che raccoglie tre simulatori di mezzi militari moderni. *F-15 Strike Eagle II* è il seguito del famoso simulatore di volo della MicroProse. L'accento è posto sulla giocabilità piuttosto che sulla simulazione accurata, come dimostra la presenza di uno "score" che illustra quanto bene il giocatore si è comportato in combattimento e quanti aerei ed installazioni nemiche sono stati distrutti. Sei i teatri di battaglia tra cui Libia, Vietnam ed Europa Centrale.

Team Yankee ci riporta ai tempi della tensione tra est e ovest e al pericolo di una devastante Terza Guerra Mondiale combattuta in Europa Centrale. Il gioco è ispirato all'omonimo romanzo di Harold Coyle e pone il giocatore al comando di una compagnia di mezzi corazzati. Le missioni ricalcano gli episodi del romanzo mentre la struttura del gioco presenta l'interessante possibilità di dividere lo schermo in quattro parti per seguire in diretta l'azione di tutti i mezzi.

Infine *688 Attack Sub* si svolge sempre durante un ipotetico conflitto moderno, ma questa volta il protagonista è un sottomarino nucleare americano di classe Los Angeles (o sovietico di classe Alfa, se preferite), impegnato in 12 missioni distribuite in tre diversi teatri. Il gioco è divertente ma non eguaglia in ricchezza e giocabilità il suo diretto concorrente *Red Storm Rising*. Complessivamente è una compilation che raccoglie tre titoli di qualità da discreta a buona, anche se oggi un po' datati. Se non li avete ancora e siete interessati all'argomento si tratta di un buon affare.

851 PC

G	QI	A	FK
8	7	8	8

POPULOUS II THE CHALLENGE GAME

Electronic Arts/Bullfrog, Amiga

Cari colleghi Dei la pacchia è finita! Pensavamo di esserci meritati la pensione dopo le tremende nottate passate a conquistarci un posto nell'Olimpo a colpi di "vulcanate" per avere la nostra dose di manna. Ecco invece che la Bullfrog ci propone altri cinquecento mondi in cui misurare la nostra abilità di comando e, perché no, di distruzione (naturalmente del "Dio" avversario di turno). Ma non solo questo! Esistono anche 42 mondi particolari. Lo so cosa state pensando: che difficoltà possono dare quei pochi mondi? Prima di tutto il fatto che bisogna cambiare mentalità cioè non si tratta più di far crescere e prosperare il proprio popolo a danno di quello dei cattivi ma bensì di far sopravvivere una certa percentuale della popolazione in un tempo molto breve. I primi 5 mondi servono a capire come funziona il meccanismo e vi assicuro che sono molto utili. Infatti, di volta in volta, ci si trova a dover affrontare le calamità provocate dal malvagio nemico con poche possibilità di "intervento divino"; e se nei primi le soluzioni sono relativamente semplici vi assicuro che procedendo il gioco diventa da infarto quando si tratta di combattere contro quel maledetto timer che corre velocissimo per riuscire a salvare la percentuale di popolazione richiesta. Inoltre si dispone di un nuovo intervento divino che si chiama Fire Burst. Questo permette di far lanciare dal vostro leader un fiume di fuoco che annienta tutto ciò che è umano

905 AMIGA

G	QI	A	FK
9	7	8	10

RISKY WOODS

Electronic Arts, PC

Ecco un ennesimo platform game-arcade per niente innovativo. Questa volta lo scopo è quello di liberare dei monaci pietrificati da Lord Draxos e riportare la serenità nella Terra Perduta; ovviamente per fare ciò dovremo superare orde di mostruose creature facendo colletta di tesori, armi e bonus vari disseminati qua e là. Una storia conosciuta, no?

All'inizio dell'avventura ci si ritrova indifesi e miseramente armati, ma annientando i nemici si possono raccogliere le loro monete, con le quali si possono acquistare armi di crescente potenza e ricaricarsi di energia. In ogni livello dobbiamo salvare un determinato numero di monaci, liberandoli dall'incantesimo che li ha trasformati in statue.

A parte la scontata banalità dello schema di gioco, bisogna notare la grafica (VGA o MCGA) brillante e curata e l'animazione degli sprite più fluida rispetto alla versione Amiga (per le macchine meno veloci è presente un'opzione che elimina lo sfondo parallattico). Purtroppo il gioco presenta lo stesso problema di giocabilità della versione Amiga: il sistema di controllo del personaggio è frustrante: lo sprite non reagisce con prontezza ai comandi e questo influisce molto sul giudizio finale del gioco.

Il sonoro non è adeguato all'alto livello grafico, ma se il PC è munito di scheda sonora le cose migliorano. Il gioco potrebbe essere carino, ma i problemi di giocabilità si fanno sentire e dopo poche partite ci si stanca di morire per un dannato colpo partito in ritardo.

790 PC

G	QI	A	FK
8	4	4	6

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

LucasArts, PC

La C.T.O. continua la sua ottima politica di riproporre, tradotti in italiano, i giochi di maggior successo. Dopo i due *Monkey Island*, è ora il turno della nuova avventura grafica della LucasArts con protagonista Indiana Jones. Dovreste già aver letto la recensione, quindi lo scopo di questa striscia è esclusivamente quello di commentare l'edizione italiana, che non esito a definire molto buona. Non ho giocato (volutamente) il gioco originale in lingua inglese in modo da essere in grado di giudicare questa edizione senza preconcetti, e il risultato non mi ha deluso. Non solo il livello linguistico della traduzione è molto buono, ma lo spirito e l'humor dell'originale sono stati pienamente rispettati, soprattutto nei dialoghi (un obiettivo non facile da raggiungere, vista la qualità "cinematografica" dei dialoghi originali). Ho trovato solo un paio di errori di battitura e nessun errore di traduzione (errori che in un'avventura come questa possono compromettere seriamente la possibilità di risolverla). A dire il vero alcune indicazioni nel Dialogo Perduto di Platone non sono chiarissime, ma controllando ho scoperto che era così anche nell'originale inglese, ed in ogni caso non rappresentano nulla più che un momento di incertezza. È confortante vedere un lavoro svolto con questa cura e competenza, soprattutto dopo lo stato depressivo in cui eravamo caduti dopo la traduzione in "italiano" di *Cruise for a Corpse*.

940 PC

G	QI	A	FK
9	9	9	10

Db_Line srl

V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Tel.0332.767270ra
Fax.0332.767244
VOXonFAX 0332.767360

LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

Riservato ai rivenditori

SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE

VOXonFAX: Dal telefono del vostro fax chiamate lo 0332.767360. Vi risponedera' VOXonFAX che Vi fornira' in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI: **Informazioni sui servizi offerte ai i rivenditori. Listino completo rivenditore- Offerte speciali e promozioni - Servizio Novita'- Effettiva disponibilita' di magazzino** (aggiornata ogni 2 ore.) **- Immagini dei giochi venduti.**
Richiedete il vostro codice di accesso chiamando lo 0332.767270 o inviando un fax con i dati della vostra attivita' allo 0332.767244.

Db_Line, insieme a:
2 Company USA
1 Company di Taiwan
2 Company Giapponesi
2 Company di Hong Kong
E' PRONTA LAVORARE
CON VOI

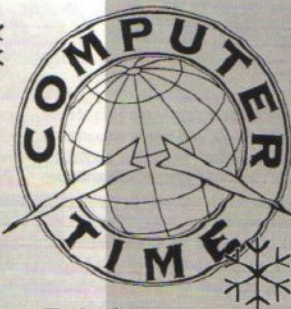
-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI
-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale
-ASSISTENZA TECNICA
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
-TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI

CONTATTATECI.

Computer Time

Vendita per corrispondenza
via Provvidenza, 43 Sarmeola di Rubano 35030 Padova
Showroom e uffici

PADOVA

NOVITA'! disponibili Super VGA 64.000 colori 10 volte più veloci ! Compatibilità totale Windows 3.1

Ultimi arrivi PC

SoundBlaster Multimedia Kit (SB Pro + CD-Rom + 6 Software CD)	950.000
VideoBlaster (Desktop video + PAL Digitizer)	550.000
Scanner colore 300-600-800 dpi 24 bit	telefonare
Pocket Modem/Fax Prolink 9600 bps (ideale per Notebook)	350.000
MOTHERBOARD 486DX 50 Mhz 256Kb cache	1.650.000
MOTHERBOARD 386SX 33 Mhz	270.000
NOVELL NetWare Lite v1,1 + DR DOS 6.0	210.000
Streamer 250 Mb + cartdrige 120 Mb	650.000
Monitor SVGA Multiscan 1024x768	430.000
Fax/Modem Supra v32bis v42 MNP2-5	telefonare

PC Compatibili

PC286 16Mhz 1Mb ram / 45Mb HDD / VGA 256Kb	1.350.000
PC386sx 33Mhz 2Mb ram / 105Mb HDD / VGA 1Mb	1.800.000
PC386dx 33Mhz 4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb	2.200.000
PC386dx 40Mhz 4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb	2.300.000
PC486dx 33Mhz 4Mb ram / 170Mb HDD / VGA 1Mb 64.000 colori	2.900.000
PC486dx 50Mhz 4Mb ram / 170Mb HDD / VGA 1Mb 64.000 colori	3.600.000

Caratteristiche comuni a tutti i nostri PC:
Cabinet Desk, MONITOR 14" 1024x768 COLORE, 2 Seriali, 1 Parallela, Disk Drive 3" 1.4Mb, Tastiera estesa, Mouse 3 tasti.
NB: i prezzi dei PC possono subire delle variazioni causa fluttuazioni dollaro.

Accessori PC

Star LC-20 9 aghi 80 colonne	380.000
Star LC-100 9 aghi 80 colonne colore	500.000
Fujitsu DL-1100 24 aghi 100 colonne	800.000
Fujitsu DL-1200 24 aghi 136 colonne	1.000.000
Fujitsu BREEZE 200 inkjet	900.000
Disponibili kit colore per Fujitsu serie 1100-1200	100.000
Disponibile tutta la gamma Logitech	telefonare
Disopnibile tutta la gamma monitor stampanti NEC	telefonare
Monitor Sampo 14" 1024x768 non interl. 0.28 doth	800.000
Disponibile tutta la gamma HardDisk Fujitsu-Quantum (AT-SCSI)	telefonare
Filtro antiradiazioni in cristallo 14-19"	telefonare

Linea Commodore

Amiga 600	telefonare
Amiga 600 HD 40Mb	telefonare
Amiga 2000 ECS 2.0	telefonare
Amiga 3000 Tower	telefonare
Amiga 1200 e 4000	telefonare
Kickstart 1.3 per A600	88.000
Kickstart 2.0 per A500	95.000
Drive esterno per Amiga	130.000
Digitalizzatore Videon 4.0	377.000
Espansione 512k per A500	50.000
Espansione 1Mb per A500plus	90.000
Espansione 1Mb per A600	telefonare
Espansione 1.5Mb per A500	180.000
Scanner 256 toni di grigio	299.000
Controller Roctec 0Mb + HDD 45Mb	850.000
A530 68030 40Mhz GVP per A500	1.470.000
HardCard 85/120/240 Mb 0/8 Mb ram per A500	telefonare
HardCard 85/120/240 Mb 0/8 Mb ram per A2000	telefonare
Acc. 68030 25/40/50 Mhz GVP	telefonare
Syntetic Sound 56 Khz + MIDI	179.000

MEGA OFFERTA! Amiga 600 HD 40Mb monitor 14" colore stereo joystick albatros, mousepad a sole L. 1.590.000

Telefono
049-8976787
049-8976508
049-8976756
fax.
049-8976414

Orario continuato
10 - 19.30
escluso lunedi' mattina

GVP Point
Gli unici a Padova

PREZZI IVA INCLUSA
Garanzia 24 mesi
su tutte le parti PC

 http://speccy.altervista.org/

STRISCIA IL GIOCO

JETFIGHTER 2 MISSION DISK OPERATION LIGHTNING STORM

PC, Velocity/Us Gold

Figlio del mitico *Interceptor* per Amiga, *Jetfighter 2* raccolse chili di lodi alla sua prima uscita per PC. Il simulatore manteneva tutta la giocabilità del papà e la univa alla grafica IBM-VGA a 256 colori e a 150 missioni che si opponevano alle misere 6 del gioco originale. Non c'è dubbio che la serie *Interceptor/Jetfighter* sia una delle più azzeccate nell'ambito dei simulatori di volo grazie al mix di giocabilità e varietà di situazioni. Questo datadisk è il benvenuto e sinceramente non avremmo esitazioni a consigliarvelo se non fosse per due debolezze tecniche davvero irritanti. La prima, più perdonabile, è che l'insieme di poligoni raffigurante il nostro aereo tremola e sfarfalla fastidiosamente. La seconda, più grave, è che a causa di misteriosi problemi di gestione della memoria ogni 5-10 secondi, il gioco si interrompe per una frazione di secondo. Si tratta di un difetto irritante, al quale però è possibile ovviare preparando un disco di startup dedicato al gioco. Formattate un dischetto con il comando FORMAT A: /S /F=720.

A formattazione completata editate il file Config.sys scrivendo nello stesso:

```
FILES=30
BUFFERS=30
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
```

...E il problema dovrebbe essere in buona parte risolto. Perché? Misteri del DOS. Buon volo.

848 PC
G 8 | QI 6 | A 6 | FK 8

ALIEN BREED SPECIAL EDITION '92

Team 17, Amiga

L'orrore continua. Così il Team 17 presenta questo prodotto, encomiabile per prezzo e realizzazione; a dire il vero sarebbe più appropriato dire "la meraviglia continua", in quanto la perfetta realizzazione tecnica è stata accompagnata a una struttura di gioco più coinvolgente, anche se non innovativa.

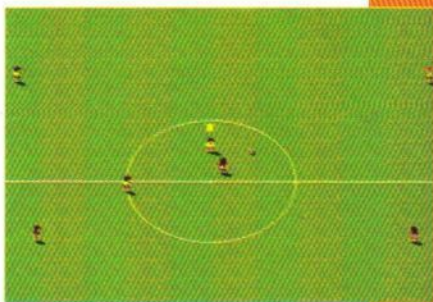
La trama è sempre la stessa: una base spaziale è stata invasa da creature aliene perfide e voraci, e ora tocca a due eroi (indovinate chi li guiderà...) liberarla e restituirla alle forze dell'alleanza spaziale. L'azione si svolge in maniera similare a quella di *Gauntlet*, con vista dall'alto, a seguire i due protagonisti che si avventurano per i livelli della base, molto simili a labirinti, facendo esplodere gli alieni non appena si parano davanti ai marine spaziali.

Questa nuova versione presenta alcune innovazioni interessanti, la più importante delle quali è sicuramente il raddoppio dei livelli, che da sei sono passati a dodici. Attenzione, il Team 17 non si è limitato ad aggiungere sei livelli ma ne ha disegnati dodici completamente nuovi! L'aggiunta delle password giunge gradita, consentendoci di riprendere la partita dal punto in cui l'avevamo interrotta.

Se non avete acquistato la prima versione, non fatevela scappare adesso che, con un prezzo budget, è alla portata di tutti. Se invece avete già giocato al primo *Alien Breed*, sapete già che non dovete perderlo.

SENSIBLE SOCCER V 1.1

Renegade, Amiga

Quello che auspicavamo è successo. La Sensible Software ha realizzato una nuova versione del suo mitico programma di calcio. *Sensible Soccer v. 1.1* ha numerose novità che rendono il gioco più divertente e simile alla realtà. Prima notizia: i portieri sono più bravi. Basta con gol assurdi da trequarti di campo o papere clamorose. Seconda notizia: l'arbitro (o meglio il computer perché l'arbityro non si vede in campo) estrae cartellini gialli e rosssi e se un giocatore viene espulso nella partita sucessiva non potrà giocare. Inoltre, i cartellini sono cumulativi, ovvero dopo 2 cartellini gialli si viene squalificati per una partita, dopo tre per due partite, ecc. Un'altra novità riguarda il passaggio indietro al portiere, come dalle nuove regole della FIFA. Il portiere non può prendere la palla con le mani quando gli viene passata indietro da un compagno: deve quindi giocarla con i piedi e, volendo, può lanciarsi in un dribbling impossibile fino alla porta avversaria. Inoltre le squadre sono state aggiornate sulla base della stagione in corso. Per esempio nell'Internazionale non c'è più Mattheus, mentre tra i pali dell'Italia non c'è più Zenga. Dopo *Sensible v. 1.1* ci domandiamo, cosa ci aspetterà con *Sensible Soccer 2*? Ultima nota finale: in Gran Bretagna i possessori di *Sensible Soccer* possono scambiare la vecchia versione con la nuova per circa 4 sterline (quasi 10.000 lire). In Italia, purtroppo, la nuova versione verrà lanciata regolarmente dalla Leader sul mercato e chi la volesse comprare dovrà sborsare 69.900 lire. Peccato.

936 PC
G 8 | QI 7 | A 7 | FK 10

DAVID LEADBETTER'S GOLF

Microprose, Pc L. n.c.

La lista dei giochi di golf per PC, uno dei generi sportivi in maggiore espansione, si allunga di un'altra unità, firmata da David Leadbetter (un carneade per quanto ci riguarda, ma in redazione non siamo proprio degli appassionati di golf, NdR).

Il gioco è stato realizzato con uno stile molto anglosassone, secondo lo spirito del gioco. Il menu dei comandi è visualizzato come se fosse la stanza di un'ipotetica clubhouse. In questo salotto un po' aristocratico si ha accesso alle statistiche, alle informazioni sulle buche e i percorsi, alle caratteristiche del giocatore. Una volta sul green potete controllare il percorso sulla mappa isometrica. Ogni colpo può essere controllato da moltissimi parametri: la posizione dei piedi, l'altezza della pallina, l'effetto e, naturalmente, la forza del tiro.

Molto spettacolari sono anche le opzioni per posizionare la telecamera: ci sono sette visuali televisive per rivedere al rallentatore il colpo. C'è addirittura una steadycam che "vola" sul green per dare una visione globale della buca. Il programma è completato dalle statistiche e da una dozzina di diversi tipi di gioco. *Golf* può essere giocato da quattro giocatori e prevede un'opzione per giocare in link, via modem.

900 PC
G 9 | QI 8 | A 8 | FK 9

Pagine dopo pagine, siete arrivati ai TNT, la sezione di trucchi, soluzioni e gabole varie curata dall'ormai famigerato Paolo Paglianti. Tra le prossime pagine potrete trovare la soluzione di *Lure of the Temptress*, il livello aggiuntivo di *Another World* per PC, la parte finale di *Eye of the Beholder II* e infine la soluzione di *Laura Bow II*.
Avete finito un'avventura impiegando tre blocknote di appunti? Avete risolto un GdR dopo tre notti insonni? Conoscete qualche gabola per il vostro spara e fuggi preferito? Spediteli a K-TNT, Via Aosta 2, 20155 MILANO.Se invece avete bisogno di una mano in un'avventura, un GdR o uno spara e fuggi, telefonate all'Hot-Line di Kappa (Tel: 02/ 33100413)! Infatti ogni venerdì dalle 18:00 alle 19:00, Paolo Paglianti risponderà a tutti i quesiti (o almeno ci proverà!). Oppure collegatevi a Ultimo Impero, la BBS in cui è attiva un'area dedicata ai lettori di Kappa (Tel: 02/ 55302337).

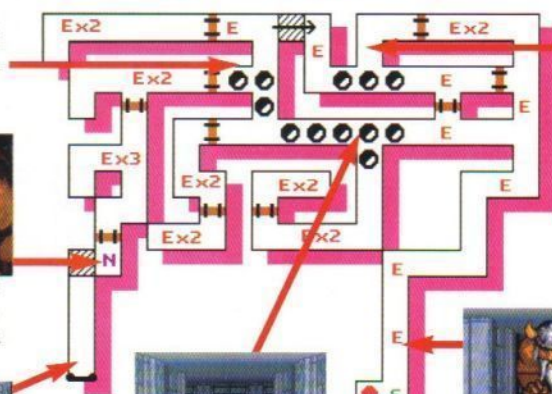
EYE of the BEHOLDER 2

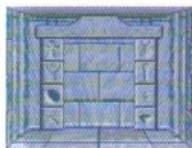
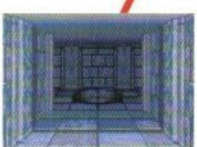
Siete arrivati alla puntata conclusiva della soluzione di *Eye of the Beholder II,* che offre una dettagliata panoramica degli ultimi, incasinatissimi tre livelli. Vi ricordiamo che la soluzione è stata scritta da Andrea Viola di Milano, mentre le mappe sono state disegnate da Paolo Paglianti. In bocca al... Drago!

Legend of DarkMoon

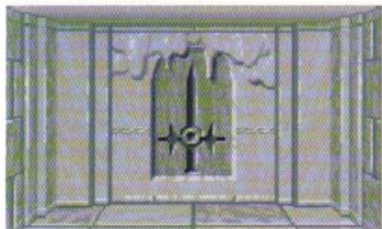
●	START		PORTE
K	CHIAVI	↑↓	SCALE
F	VIVERI	▨	MURI ILLUSORI
W	ARMI	●	BOTOLE
A	ARMATURE	○	PEDANE
S	SCROLL		PORTALI
O	OGGETTI	⊢	LEVE E PULSANTI
E	NEMICI		
N	NPC		
W A S O	OGGETTI CON PROPRIETA' MAGICHE		

Prigione dei Frost Giant

Altre botole da superare, ma più semplici: osservate lo schema di apertura-chiusura, ma ricordatevi di non affrontare i nemici mentre siete sulle botole.

Questa stanza è stata messa solo per farvi perdere tempo nell'esplorazione. Il muro illusorio a nord-ovest è superabile solo da ovest verso est.

Qui incontrerete il Re dei Frost Giant, che vi affiderà un'altra parte della Spada di Talon (dovreste averne già due). Raccoglietela e proseguite verso sud.

Utilizzate sul portale lo Stone Dagger, in modo da tornare a riprendere il fiato al Secondo Livello del Tempio.

Per superare queste malefiche botole, dovrete aspettare che la prima si chiuda, passare sulla seconda quando si chiude, e poi deviare verso sud, affrontando i due nemici che vi aspettano nel vicolo cieco. Poi tornate qui e aspettate che la botola centrale si chiuda per la seconda volta prima di proseguire.

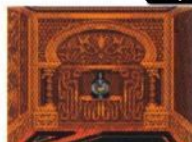
I Frost Giant sono dei temibili avversari: totalmente immuni agli spell d'attacco basati sul freddo (Ice Storm e Cone of Cold), colpiscono in solo colpo tutto il party, ferendo in modo grave anche chi si trova nelle file posteriori. Per questo motivo vi conviene attaccarli da lontano con Fireball e Lightning Bolt, evitando confronti diretti.

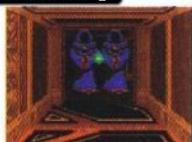
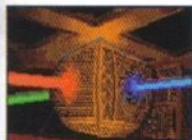
L'ultimo mese vi avevamo lasciato prede della mortale trappola di Dran Draggore, il malefico mago che ha costruito il Tempio di DarkMoon. Cadendo dalla botola del quarto piano della Azure Tower, riapparirete qui.

Arrivati al Secondo Piano del Tempio, dovrete superare la porta a sud della stanza del portale che richiede la Crimson Key. Dietro alla porta troverete un muro che potrete superare inserendo i tre pezzi della Spada di Talon. Tra l'altro, una volta eliminato il muro, potrete prendere la Spada di Talon, che ha addirittura un bonus +4!
Nella stanza successiva troverete tre scale. Quella di centro (che va verso il basso) porta a un sottolivello privo di importanza. Prima scendete per quella a nord, in modo da poter prendere il Crimson Ring, e poi salite per quella a sud.

Aspettate EYE OF THE BEHOLDER 3, vero?

Notizie certe non sono ancora arrivate, ma possiamo ben sperare! Infatti nell'ultimo livello una sfera magica preannuncia future avventure ricche di draghi e nemici vari.

http://speccy.altervista.org/

Ruotate i dischi rossi prima di 90 gradi (liberando l'alcova a est), poi di altri 90 gradi (aprendovi la strada per quella a sud) e infine di 180 gradi, riportandoli nella posizione iniziale (in modo da poter arrivare all'alcova a nord).

Inserite una Sfera di Fuoco nelle tre alcove.

Questi maghi sono abbastanza ostici. Affrontateli da lontano, innaffiandoli di Fireball e Cone of Cold, cercando di non avvicinarvi troppo. Quando vengono eliminati, lasciano cadere una paio di Bracer senza bonus.

Quest'altra vittima può aiutarvi. Infatti questo gigante intrappolato in un albero può unire le due monete trovate nel sottolivello precedente creando la moneta necessaria più avanti.

Non lasciatevi ingannare dai teletrasportatori!

Primo Piano della Crimson Tower

Troverete un solo mago in questa parte del dungeon. Eliminatelo (meglio duellare all'arma bianca che lanciargli contro degli spell) e raccogliete il primo Crimson Ring.

Un altro prigioniero di Dran. Questo guerriero ha osato sfidare lo spietato mago e sta per essere trasformato in pietra.

Questa nicchia trasforma un qualsiasi oggetto (dagger, pietre, ecc.) in una sfera di fuoco. Attenzione, perché più avanti vi serviranno tre sfere.

Inserite la moneta trovata prima in una delle due fessure.

Questa stanza è "vivente"! Infatti i muri si spostano in maniera casuale, aprendo o meno la strada alle quattro nicchie negli angoli. Prima di proseguire dovrete avere una moneta.

Troverete un solo mago in questa parte del dungeon. Eliminatelo (meglio duellare all'arma bianca che lanciargli contro degli spell) e raccogliete il primo Crimson Ring.

Per prendere gli oggetti che sfuggono via, dovrete lasciare per terra lo Sticky Paper.

Qui si trova il vostro amico ladro Insal, che scappato alla vostra ira, ora è bloccato in questa magica prigione. Vi consegnerà la moneta necessaria più avanti. (Naturalmente incontrerete Insal solo se lo avrete liberato dalla sua prigione nelle catacombe).

Salendo le scale a nord, arriverete qui. Occhio alle due coppie di teletrasportatori, che devono essere disattivati prima di procedere.

Prendete lo scroll (Sticky Paper, carta collosa) che trovate per terra, ma non mettetelo in mano a nessuno, perché rimarrebbe incollato.

A nord e a sud si trovano sia una Plate Armour +4 che una seconda moneta, da utilizzare insieme a quella appena trovata. Invece a ovest troverete le scale per il prossimo sottolivello.

Prendete la moneta che trovate per terra, perché è indispensabile per continuare.

Inserite un Crimson Ring nel muro per poterlo superare. Dopo averlo superato, il muro si ricostruirà da solo, quindi per tornare indietro dovrete utilizzare un altro Crimson Ring.

Secondo Piano della Crimson Tower

Le Salamander sono totalmente immuni alle armi non magiche (ormai dovreste avere lo zaino pieno di armi magiche, quindi non preoccupatevi). Sono invece vulnerabili agli spell, specie a quelli basati sul freddo (i soliti Cone of Cold e Ice Storm).

I Mind Flayer probabilmente sono le creature più pericolose di Temple of Darkmoon, forse più dello stesso Dran Draggore. Se avete la sfortuna di incontrarne uno, evitate di stargli troppo davanti, perché lanciano degli incantesimi potentissimi, che eliminano tre o quattro componenti del party per volta. Inutile dire che sono immuni ai vostri spell...

Queste sfera svela parte del presente, del passato e del futuro! Potrete vedere il concilio di Water Deep riunito per decidere chi mandare a esplorare le fogne e dei draghi che attaccano una città! Speriamo che esca presto *Eye of the Beholder III*!

Dran Draggore in persona. Dopo aver annunciato per l'ennesima volta la fine verso cui state procedendo (illuso!) vi attaccherà. Prima sotto forma di mago (vulnerabile solo agli attacchi di armi magiche, e immune agli spell), poi...

... Sotto forma di Drago. Evitate di stargli davanti troppo tempo (già tre secondi sono troppi!) e attaccatelo con le spade. L'unica difesa valida è data dallo schermo dallo StarFire Sceptre. In bocca al Drago!

Non passate nella casella centrale di questa stanza! Infatti una pedana invisibile crea ben sei Mind Flayer e apre le porte, mettendovi davvero in mezzo ad un mucchio di guai.

Qui troverete l'ennesima vittima della follia di Dran Draggore. Un chierico lancia il suo ultimo disperato appello, prima di raggiungere gli antenati. La Stone Cross non ha alcuna funzione (visto che non si può tornare indietro e utilizzarla su un portale).

Salendo dall'apertura creata dalle tre Sfere di Fuoco arriverete al centro di questa stanza, superando uno qualsiasi dei quattro muri illusori nelle direzioni cardinali potrete esplorare il resto del livello.

ANOTHER

(Codice: TFBB) Mentre Riccio entra molto avventatamente nel bunker a destra, voi prendete il sentiero laterale.

Entrate nel bunker da sinistra e eliminate la prima guardia, visto che all'altra ci penserà Riccio.

Saltate in braccio a Riccio che vi farà da catapulta, mandandovi dall'altra parte del baratro. Purtroppo il vostro amico alieno non ce la farà, e rimarrà appeso al tendone di destra. Saltate da destra verso sinistra...

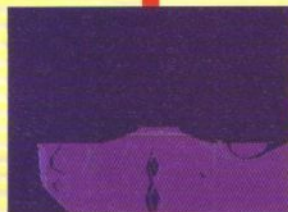
Salite, create qualche barriera laser, e abbattete la porta. Aspettate che la guardia lanci sei o sette granate e poi fatela fuori. Quindi scendete da sinistra.

Arrivando da destra: avvicinandovi alla guardia di sinistra, premerà un pulsante che chiude le due porte. *Arrivando dall'alto*: create una barriera, aspettate che la guardia distrugga la porta e fulminatela. Poi scendete con il teletrasporto.

Codice: TXHF)Prima di tutto andate a sinistra. Quando la porta sarà chiusa, ritornate qui e salite. Infine, quando avrete distrutto il pannello di controllo, da qui potrete scendere verso la parte inferiore del livello.

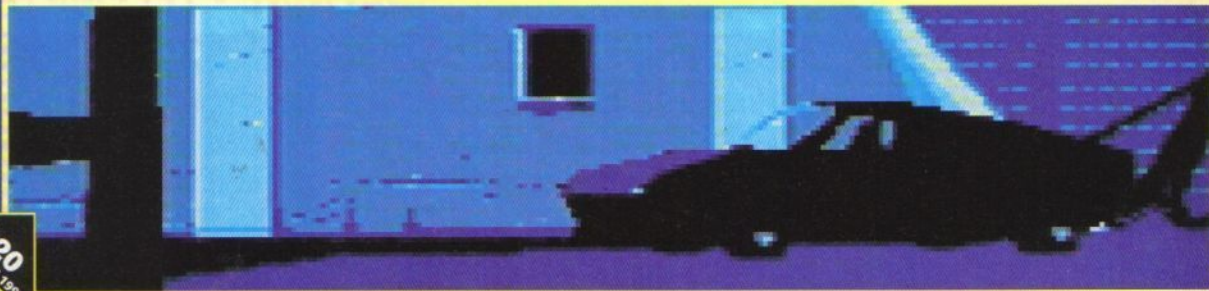
Correte lungo il corridoio.

...E grazie ad un secondo provvidenziale tendone eviterete di splatterarvi al suolo. Lasciate Riccio dove si trova e andate verso sinistra. Quando ritornerete qui da destra, passate sul baratro (si azionerà un ponte automatico) e potrete salvare Riccio.

Sparate un paio di colpi al pannello di controllo per interrompere il circuito (metodo Luke Skywalker!).

Bene atterrati? Ok! Andate verso destra.

Correte senza fermarvi troppo a osservare la bestia.

Correte fino alla fine della grata. Quindi avanzate molto lentamente, perché non dovrete fare un solo passo falso nella stanza successiva!

http://speccy.altervista.org/

WORLD PC

La versione PC di questo fantastico gioco della Delphine contiene un paio di livelli in più rispetto a quella per Amiga. Grazie a Lester di Milano, a Dupont e BioMassa della redazione, pubblichiamo ora la soluzione della parti "saltate" in K 38.

Qua non c'è via di uscita! Sembra che dovrete proprio saltare il baratro...

Vi ritroverete alla guida del mezzo blindato.

Mettetevi alla guida...

Andate prima a sinistra a recuperare il povero Riccio, che è sempre appeso al tendone. Quindi, una volta salvato il vostro alleato, salite e...

...E blastate via tutti i nemici. Verrete eiettati e potrete finire il gioco nel modo già spiegato in K 38.

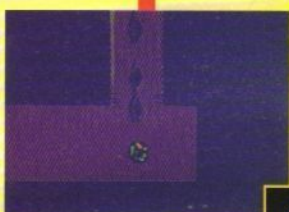
Saltate il buco sul pavimento, e azionate la leva. Quindi scendete, ma fate molto attenzione, perché nelle prossime quattro schermate dovrete sempre correte!

CODICI PER PC

LKDK	CKJL
HTDC	LFCK
CLLD	BFLX
FXLC	XJRT
KRFK	HRTB
XDDJ	HBHK
LBKG	JCGB
TTCT	HHFL
DDRX	TFBB
TBHK	TXHF
BRTD	JHJL

Correte verso destra...

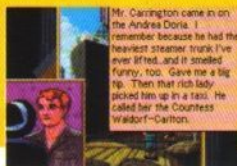
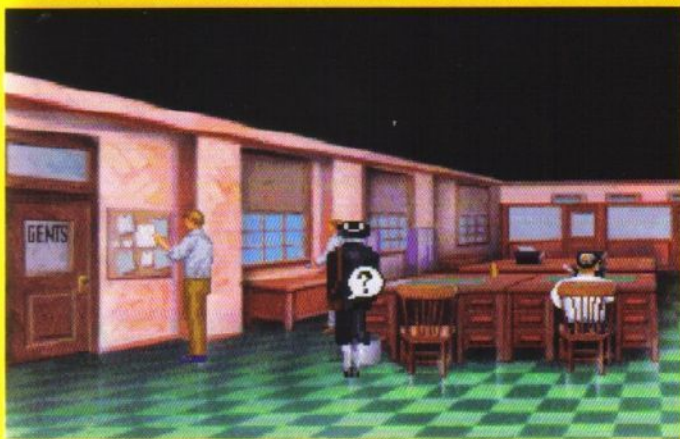
...Correte, correte e correte...

...Anche qui!

Appena arrivate sotto il teletrasportatore, salite subito, altrimenti vi ridurrete ad un mucchio di cenere bruciacchiata.

http://speccy.altervista.org/

LAURA BOW II
the dagger of Ammon Ra

Dopo la sfida lanciata da Marco Andreoli (K 42), non potevamo certo lasciare nei guai tutti i corrispondenti persi nell'inseguimento del Pugnale di Ammon Ra! Ecco quindi la soluzione del secondo caso di Laura Bow.

Prima di iniziare, vorrei sottolineare che per risolvere *Dagger of Ammon Ra* bisogna seguire la soluzione molto fedelmente, perché alcuni oggetti spariscono tra un atto e l'altro, e determinate domande possono essere poste solo se si fanno in precedenza altre domande. Inoltre, se siete svelti, a volte bisogna aspettare qualche minuto senza far niente. Buona fortuna!

PRIMO ATTO - A NOSE FOR NEWS

Prima di tutto, parlate con Rub, il vostro boss, chiedendogli tutto quello che è appuntato sulla vostra agendina, anche le cose che vi sembrano più stupide - non si può mai sapere!

Sedetevi alla scrivania vicina a quella di Rub e, sotto uno degli angoli del copriscrivania, troverete una chiave. Aprite il cassetto della scrivania e prendete la tessera di giornalista (mostrandola ai taxisti non pagherete le scarrozzate per la città - peccato che non sia valido anche per noi redattori di Kappa!). Quindi esaminate il cestino della carta straccia e prendete la palla da baseball. Uscite dal vostro ufficio e attraversate la strada (ricordatevi che, come dice sempre la mamma, bisogna guardare bene da entrambe le parti per vedere se arriva qualche macchina). Svegliate l'ubriacone, e entrate nell'ufficio della polizia, per poi uscirne subito. Al posto dell'ubriacone troverete un buono per un panino gratis.

Attraversate di nuovo la strada e scambiate al baracchino di Luigi il buono con un sandwich. Tornate nell'ufficio della polizia e fatevi amico il sergente al banco regalandogli il sandwich. Chiedetegli di tutto, soprattutto dello SpeakEasy, perché vi rivelerà la parola d'ordine per entrare (Charleston).

Ora andate a fare quattro chiacchiere con O' Riley, il burbero e maschilista tenente a cui sono state affidate le indagini sul Pugnale di Ammon Ra. Naturalmente non ne caverete un ragno dal buco, vista la scarsa disponibilità del poliziotto.

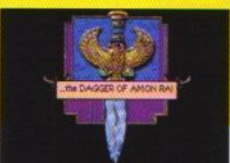
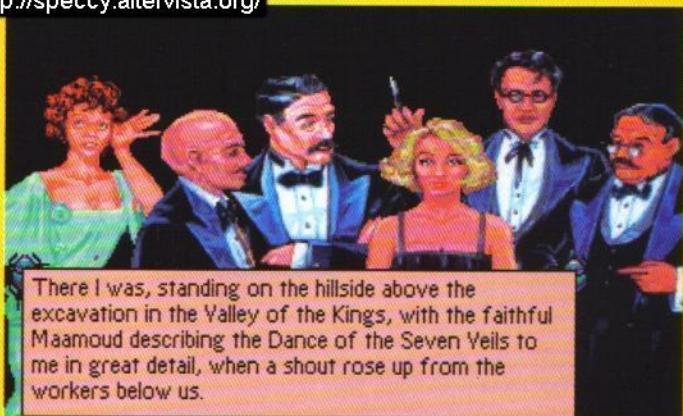
Uscite dalla Stazione di Polizia e prendete un taxi (a sbafo, naturalmente) e dirigetevi al porto. Qui incontrerete Steve Dorian, un artista che per pagarsi gli studi lavora al molo. Chiedetegli cosa può dirvi di Carrington e Carter, ma non trascurate di fare domande anche su altre persone e luoghi.

Quindi risalite sul taxi e andate alla lavanderia cinese di Lo Fat. Prima di entrare, proponete ai tre ragazzi di scambiare la palla da baseball con la loro lente di ingrandimento. Una volte entrati nella lavanderia, scoprirete che potrete ritirare degli abiti solo con l'apposita ricevuta. Uscite e andate, sempre via taxi, allo SpeakEasy. Bussate alla porta, dite la parola d'ordine e, una volta all'interno, chiacchierate sia con il barista che con Ziggy. Prima di andarvene andate nei WC, dove incontrerete una prostituta che vi rivelerà di avere un appuntamento con la Contessa Waldorf-Carlton.

Uscite dalla SpeakEasy e prendete un altro taxi. Questa volta finirete su una specie di immondezzaio: spostate le cartacce sulla sinistra e prendete la ricevuta - questa sì che è fortuna! Dirigetevi a razzo verso la lavanderia, dove potrete ritirare con la ricevuta appena trovata, un altro abito. Dove cambiarsi? Quale posto migliore dei bagni dello SpeakEasy! Tornate al club d'incontri, andate nella toilette e cambiatevi d'abito - ora potrete presentarvi al Museo!

SECONDO ATTO - SUSPECTS ON PARADE

Mostrate la tessera da giornalista a quel pazzoide di Wolf Heimlich (già il nome non promette niente di buono, NdR) e entrate. Siete nel salone del Museo: ci sono tre gruppi di personaggi interessanti, in primo piano, uno per ogni schermo. Prima di tutto prendete un

http://speccy.altervista.org/

bicchiere vuoto dal buffet, quindi iniziate a origliare passando "per caso" vicino ai tre gruppi (le persone che parlano cambiano di volta in volta). Quindi entrate nella stanza a est, dove sono in esposizione un bel po' di oggetti, tra cui alcuni coltelli.

Esaminateli uno per volta, finché Heimlich viene a rompervi le uova nel paniere e vi scaccia: quando il tedesco entra, vuol dire che avete appena visto il Pugnale di Ammon Ra!

Per ora non preoccupatevi, lo recupererete più tardi; nel frattempo uscite dal museo e rientrate: dovreste incontrare Steve Dorian, che vi racconterà la sua vera identità. Da bravo artista sensibile al fascino delle belle donne, vi inviterà a una romantica passeggiata al chiaro di luna. Quando tornerete dall'imboscamento, continuate a origliare finché gli invitati "importanti" iniziano a sparire. A questo punto andate a nord (Mastodon Room), poi a est (Pterodactyl Room) e infine di nuovo a nord (Dinosaur Room) dove dovrete prendere l'osso esposto a sinistra (meno male che non vi ha visto il nazista!).

Sempre curiosi come al solito, andate nella sezione egizia (a nord della stanza delle armature), e prendete la Ankh egizia. Quindi aprite il sarcofago di destra e, dopo lo spavento, ma prima di uscire dalla schermata, prendete il taccuino della vittima.

TERZO ATTO - ON THE CUTTING EDGE

Andate nella pinacoteca (Old Masters Gallery) e poi di nuovo verso sud. Utilizzate il bicchiere sulla porta per poter origliare una interessante discussione (ogni volta che entrate in una stanza e "sentite" delle voci attutite, utilizzate il bicchiere per ascoltare le conversazioni degli altri invitati). Quindi esaminate il collo della statua centrale e premete il pulsante per aprire un passaggio nella stanza a nord. Andate in questa direzione, ma scoprirete che la lampadina del passaggio segreto è bruciata. Non scendete (se non volete finire molto male) ma tornate nella stanza della statua.

Entrate nell'ufficio di Yvette, e prendete la carta carbone dal cestino. Quindi accendete la lampada, esaminate la lampadina, e utilizzateci sopra la carta carbone appena trovata, in modo da scoprire qualche altro altarino nascosto. Spegnete la lampada, uscite, rientrate subito, e svitate la lampadina. Entrate nell'ufficio del presidente del museo (porta a nord) e, esaminando il quadro posto sopra il camino, scoprirete che nasconde una cassaforte; infine, prima di uscire, prendete il pezzo di carbone dal caminetto.

Apritela (la combinazione è 0527) e leggete, senza prenderlo, il documento lì custodito. Tornate al passaggio segreto e cambiate la lampadina. Scendete le scale, rompete la bacheca di sinistra con l'osso preistorico (non li fanno più come una volta!) e prendete la lanterna. Quindi andate nell'ufficio del capo della sicurezza, fate scattare la trappola per topi con l'osso e prendete il formaggio (ecco come fanno l'emmenthal in Baviera!). Esaminate la libreria: al centro, insieme ai libri di Storia dell'Arte, ne troverete uno messo al contrario, con la costa verso il muro. Prendetelo e dategli un'occhiata più da vicino: dentro troverete una giarrettiera di Yvette. Spostate ora il quadro con le medaglie della parete di destra. Accendete la lanterna e poi premete il pulsante segreto. Scoprirete che esiste un passaggio segreto tra l'ufficio di Heimlich e quello di Carrington.

Ora ritornate nell'anticamera dell'ufficio del tedesco, e aprite la porta di destra: arriverete nella Preservation Room, dove vengono conservati degli esemplari di animali: salite le scale del secondo silos della fila di sinistra e troverete il Pugnale di Ammon Ra! Ritornate nella stanza della statua con pulsante e andate verso il basso - arriverete nell'ufficio dell'enigmatica Olimpia. Prendete la fiala di unguento anti-serpenti (Snake Oil), ma la ricercatrice arriverà in tempo per riprenderselo. Quando se ne è andata, togliete il velo dalla pietra di destra ed esaminate con la lente la prima parte della Stele di Rosetta (dalla N alla Z).

Non preoccupatevi di segnarvi a mano tutto l'alfabeto egiziano, perché Laura lo riporterà automaticamente nel suo diario. Ritornate ora nella sala Egiziana, e esaminate, sempre con la lente d'ingrandimento, la seconda parte della Stele di Rosetta, appesa sul muro di sinistra. Verso le 23:15 avverrà il secondo omicidio della serata: andate nella Pterodactyl Room e scoprirete un cadavere decapitato. Esaminate il corpo, quindi andate nella stanza a sud di quella delle armature. Tra le varie teste appese al muro troverete quella di Ziggy. Dopo l'intervento del tenente O'Riley e di Heimlich, tornate nella pinacoteca e esaminate più da vicino il grande quadro a destra: la chiave che lo scheletro tiene in "mano" è vera!

Prendetela quindi con il Pugnale di Ammon Ra e raggiungete l'ufficio di Carrington: se sono già passate le 23:45 ci sarà un terzo cadavere ad aspettarvi (almeno diminuisce il numero dei sospetti!). Esaminate il corpo dello sfortunato Watney, notando soprattutto le due iniziali scritte con il sangue (C e P) e date un'occhiata sia all'orologio rotto che al block notes sulla scrivania. Prima di uscire esaminate la libreria: sulla destra troverete un libro di diritto; esaminandolo troverete un dossier della polizia, che naturalmente è da leggere e conservare.

Ritornate nella Preservation Room, entrate nella stanza di destra e prendete sia le pinze dalla scatola degli attrezzi (in basso a sinistra) che il bastone per acchiappare i serpenti (sotto il tavolo). Infine premete il pulsante sopra la scrivania, che controlla l'apertura di un passaggio segreto nella Mammology Room. Andate ora a nord, proprio nella Mammology Room.

SEGUE A PAGINA 126

PERFORMANCE by G.P.

VIA 4 NOVEMBRE, 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER RIVENDITORI CASH & CARRY

COMMODORE - AMIGA

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 500	L. 690.000
AMIGA 500 PLUS	L. 650.000
AMIGA 600	L. 580.000
AMIGA 600 CON HARD DISK	L. 950.000
MONITOR COLORE PER AMIGA	L. 450.000
CDTV COMMODORE	L. 990.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.200.000
MODULATORE AMIGA	L. 60.000
ESPANSIONE 512K C/CLOCK AMIGA	L. 65.000
ESPANSIONE I MB AMIGA PLUS	L. 119.000
ESPANSIONE I.5 MB AMIGA 500	L. 190.000
ESPANSIONE 2 MB AMIGA 500	L. 250.000
DRIVE ESTERNO AMIGA	L. 140.000
SCHEDA JANUS DIVENTA PC	L. 300.000
SCHEDA AT - ONCE AMIGA / PC	L. 410.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB da	L. 690.000
MODEM AMIGA da	L. 275.000
SCANNER AMIGA	L. 450.000
DIGITALIZZATORE AMIGA	TELEFONARE
VIDEOGENLOCK	L. 450.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	L. 35.000
KICKSTART 1.3	L. 75.000
KICKSTART 2.0	L. 89.000
MOUSE AMIGA / OTTICO	L. 85.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO	L. 89.000
COPRICOMPUTER AMIGA PLEXIGLAS	L. 15.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA	L. 25.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)	L. 29.000
BOOT DEI (SCAMBIA DRIVE I/0 AMIGA)	L. 19.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)	L. 39.000
DISCHI 3"1/2 DF - DD E 5"1/4 DF - DD da	L. 1.000
GIOCHI E PROGRAMMI da	L. 10.000

Sono ancora disponibili tutti gli accessori, giochi, programmi e periferiche per Commodore 64

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
JOYSTICK BEP BOP MANUALE	L. 10.000
JOYSTICK BEP BOP CON AUTOFIRE	L. 15.000
JOYSTICK BEP BOP MICROSWITCHES	L. 25.000
JOYSTICK CLASSIC AUTOFIRE IMP. ANATOMICA	L. 15.000
JOYSTICK CLASSIC MICROSW. IMP. ANATOMICA	L. 10.000
SENSOR JOYSTICK DIGITALE C64/AMIGA	L. 39.000
DUPLICATORE CASSETTE PER C64	L. 15.000
REGOLATORE TESTINE PER REGISTRATORE C64	L. 15.000
PENNA OTTICA-GRAFICA C64 E AMIGA CON PROGR.	L. 29.000
CAVO SCART TV MONITOR PER C64 E AMIGA da	L. 19.000
PORTACASSETTE MULTIBOX COMPONIBILI	L. 3.500
TAPPETINO MOUSE ANTISTATICO	L. 12.000
SCHERMO ANTIRIFLESSO / MONITOR	L. 20.000
PORTADISCHI 3"1/2 E 5"1/4 IN VARIE MISURE da	L. 4.500

STAMPANTI

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
STAMPANTE BIANCO / NERO AMIGA - PC	L. 349.000
STAMPANTE COLORE AMIGA - PC	L. 479.000
STAMPANTE 24 AGHI COLORE AMIGA - PC	L. 749.000
NASTRI PER STAMPANTI DI TUTTE LE MARCHE	TELEFONARE

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240 - 02/66016401 oppure scrivete al nostro indirizzo. I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

CONFIGURAZIONI PC

286 16 MHz - 1 MB
- 1 DRIVE 3$^1/_2$ 1.44
- SCHEDA VGA
- HARD DISK 40 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.300.000

386 SX 25 MHz - 2 MB
- 1 DRIVE 3$^1/_2$ 1.44
- 1 DRIVE 5$^1/_4$ 1.2
- SCHEDA VGA 512 K
- HARD DISK 52 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.750.000

386 DX 40 CACHE 64 K - 4 MB
- 1 DRIVE 3$^1/_2$ 1.44
- 1 DRIVE 5$^1/_4$ 1.2
- SCHEDA VGA SUPER 1 MB
- HARD DISK 80 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE

L. 2.290.000

486 DX 33 MHz - 4 MB
- 1 DRIVE 3$^1/_2$ 1.44
- 1 DRIVE 5$^1/_4$ 1.2
- SCHEDA VGA SUPER 1MB
- HARD DISK 105 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE

L. 2.990.000

PC NOTEBOOK 386 16 - 2MB - HD 40MB
L. 2.600.000

PC NOTEBOOK 386 25 - 2MB - HD 60MB
L. 2.900.000

GIOCHI E PROGRAMMI SEMPRE NUOVI PER PC TELEFONARE PER LISTINO PREZZI

ACCESSORI PC

- MONITOR SVGA COLORE
- HARD DISK 40 - 52 - 80 - 120 - 200 MB
- DRIVE INTERNI / ESTERNI 3" 1/2 E 5" 1/4
- SCHEDE GRAFICHE VGA, SVGA
- MOUSE
- TAVOLETTE GRAFICHE
- MODEM
- SCANNER
- STAMPANTI B/N E COLORE
- COPROCESSORI
- SCHEDE SONORE SOUND BLASTER

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

Prendete lo Snake Oil dal tavolo e la bistecca custodita nella cella frigorifera. Se è già avvenuto il quarto omicidio (01:45), aprite la cassa che si trova sotto il tavolo - altrimenti il quarto cadavere sarà quello di Laura Bow!

Esaminate quindi il corpo di Carrington e prendete l'orologio d'oro. Tra le due casse dovrebbe esserci l'ennesimo passaggio segreto, che collega questa stanza con la sala Egizia. Tornate nell'ufficio di Olympia, accendete la lanterna e premete le corna del teschio esposto sul tavolo: entrerete in un altro passaggio segreto che mette in comunicazione questo ufficio con la Preservation Room (ora dovreste già aver capito qualcosa...). Nella stanza dei silos verdi dovreste sentire dei rumori provenienti dal laboratorio di destra dove, se entrerete, vedrete Ernie e Yvette che stanno avendo un incontro intimo. Raggiungete la Armor Room (quella delle armature) ed esaminate la porta a nord con la lente d'ingrandimento. Aspettate le 02:15 e verrà commesso un altro omicidio: infatti ritroverete il corpo senza vita di Ernie nella Mastodont Room. Esaminatelo, raccogliete i peli di animale e andate infine nella Pinacoteca.

QUARTO ATTO MUSEUM OF THE DEAD

Raggiungete Yvette nel suo ufficio, dialogate con la bella impiegata del museo e, uscendo, incontrerete Steve e Olympia. Quando sarà terminata anche questa conversazione, il vostro caro Steve andrà da Yvette e, entrando di nuovo nel suo ufficio, lo sorprenderete mentre la sta massaggiando.

Ritornate nella Pterodactyl Room e esaminate di nuovo il cadavere senza testa di Ziggy: raccogliete con le tenaglie uno dei fili che reggevano il volatile preistorico. Aspettate le 03:00 e andate nell'ufficio di Yvette, dove probabilmente non potrete entrare. Fate il giro largo passando per il passaggio segreto dell'ufficio di Heimlich e scoprirete che da Yvette c'è stata una mezza battaglia: raccogliete la scarpa di Yvette e esaminate il lembo di tessuto e i capelli che si trovano sul tavolo. Tornate nella pinacoteca e colpite la statua apparsa dal nulla con l'osso: ritroverete (03:15) quindi anche il cadavere della povera Yvette. Esaminate i capelli rossi che stringe in mano e prendete gli occhiali.

Andate nell'ufficio di Olympia, utilizzate lo Snake Oil (tre volte di fila) per chiudere il serpente in un angolo e poi catturarlo con l'apposito bastone, per metterlo infine nella gabbia. Sul tavolo troverete il cadavere (ma questo è un Museo o un obitorio?) della Contessa Waldorf-Carltn. Non esaminatelo subito, ma andate prima fino alla Preservation Room, dove dovrete versare il rimanente Snake Oil nella bacinella sul tavolo a sinistra. Passate poi per l'Armor Room e prendete lo scarpone vicino all'armatura del cane (per chi non l'avesse notato, è lo scarpone di Steve). Tornate nell'ufficio di Olympia e esaminate con calma il cadavere della Contessa: prendete il grappolo di uva e i sali. Uscite dalla stanza per terminare il quarto atto.

QUINTO ATTO - REX TAKES A BITE OUT OF CRIME

In questo atto la nostra eroina sarà presa di mira dall'assassino (qualcuno ha ancora dei dubbi sulla sua identità?) e dovrete quindi fuggire dalla sua fredda follia omicida. Inizierete dalla Mastodont Room: scappate verso destra, nella Pterodactyl Room, e bloccate la porta con il cavo d'acciaio preso prima dallo pterodattilo caduto. Fuggite ora attraverso l'Armor Room, spostate la sedia contro la porta a sinistra, e frantumate il vetro sopra la porta. Entrate nella Sala Egiziana, e nascondetevi nel sarcofago di sinistra. L'assassino, non trovandovi, se ne andrà. Andate ora verso sud, e entrate nella porta a sinistra, spingete la cassa contro la porta e tagliate con le tenaglie il cavo che legava la cassa. Spostando la cassa del muro a destra troverete un altro passaggio segreto: entrate e azionate la leva, quindi scendete e chiudete la porta.

Prendete la mummia che si trova nel sarcofago, appoggiatela alla porta, e accalappiate il sarcofago di sinistra con il bastone per serpenti, apritelo e entrateci. Arriverete in un tempio, dove dovrete rispondere a due indovinelli (le risposte sono Womb e Tomb). Vi ritroverete vicini ad una grande fornace, e scoprirete che anche Steve è finito in questa stanza. Utilizzate i sali per rianimarlo, quindi (in fretta) dategli lo scarpone per evitare che si ferisca. Accendete la lanterna e spostate la pietra appoggiata al muro: entrate nella galleria, spargete lo Snake Oil sui serpenti e proseguite in fretta verso l'uscita. Per disfarvi dei topi, gettate il formaggio verso l'apertura di sinistra. Mentre i roditori sono impegnati in altre attività culinarie, datevi alla fuga e uscite da destra e... sorpresa!... vi ritroverete nella Dinosaur Room. Appena l'assassino spunta dal dinosauro, azionate la targa posta in basso a destra, e intrappolerete il malvagio killer. Complimenti!

SESTO ATTO - THE CORONER'S INQUEST

A questo dovreste avere i seguenti oggetti: Dagger of Ammon Ra, Watney File, l'Ankh Egizia, la scarpa di Yvette, i capelli rossi, gli occhiali, l'orologio, le tenaglie, la carte carbone, il taccuino di Pippin, le giarrettiere, l'uva e i peli di animale. Le risposte finali che vi faranno concludere felicemente l'avventura sono: O'Riley, Financial Gain, O'Riley, Cover Another Crime, O'Riley, Financial Gain, Carrington, Watney Little, Watney Little, O'Riley, Cover Another Crime, Watney Little, O'Riley, Countess Waldorf Carlton, Watney Little, Ziggy Ziegfeld, Ramses Najeer e Ernie Leach.

http://speccy.altervista.org/

RITAGLIARE LA PAGINA E SPEDIRE FIRMATO SPECIFICANDO QUANTITA' E MODELLI
Buone Feste 1992/1993
SAN MARINO INFORMATICA
OFFERTE
STAMPANTI + VIDEO + C.D.
LYNX + CAVO.CUSTODIA.PILE.CARTUCCIA BATMAN + CARTUCCIA EXTRA OMAGGIO L. 299.000
NEC P-20 L. 599.000
STAR LC-24.20 L. 495.000
HEWLETT PACKARD DESKJET 550 COLORE L. 1.260.000 3 ANNI GARANZIA
STAR LC-20 L. 315.000
HEWLETT PACKARD DESKJET 500 B/N L. 785.000 3 ANNI GARANZIA
EPSON LQ-100 L. 499.000
SOUND BLASTER PRO CON INTERFACCIA C.D. ROM L. 250.000
VIDEO BLASTER L. 650.000
COMPAQ
ATARI
AMIGA 600 H.D. L. 855.000
AMIGA 600 L. 496.000
MONITOR COL. COMMODORE 1084S L. 415.000
SCHEDA ACCELERATRICE INTERNA HARDITAL PER A. 500/500+/2000 CON 68020 + 68881 25 MHZ L. 290.000
HARD DISK SCSI QUANTUM 127 MB L. 590.000
ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA CON CLOCK DA 2 MB PER A. 500 L. 199.000
ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA DA 1MB PER A. 600 L. 135.000
MONITOR COL. PHILIPS CM 11342 L. 395.000
KIT/CDTV = TASTIERA-MOUSE-FLOPPY-GROLIER L. 1.260.000
SCHEDA ACCELERATRICE INTERNA HARDITAL 68040 CON CONTROLLER HD SCSI/ 2 ESPAND. 32 MB PER A.2000 L. 1.490.000
ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA DA 1 MB PER A.500+ L. 85.000
ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA DA 0.5 MB PER A.500 L. 58.000
H.D. CONTROLLER SCSI / 2 ESPAND DA 8 MB PER A. 2000 L. 245.000
AMIGA 2000 VERS. 2.0 (escluso MONITOR) L. 1.045.000
AMIGA 3000 25 MHz CON H.D. 150 MB (escluso MONITOR) L. 2.625.000
AMIGA 4000 CON H.D. 120 MB (escluso MONITOR) L.3.599.000
NOVITA'
AMIGA 1200 CPU 68020 14 MHz 2MB RAM L. 738.000
disponibilità prevista "DICEMBRE"
si accettano "PRENOTAZIONI"
SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA ENTRO 48 ORE
* I PREZZI ESPOSTI AL PUBBLICO SONO COMPRENSIVI DI IMPOSTE E VALIDI SOLO CON VENDITA PER CORRISPONDENZA
FINANZIAMENTI FINO A 48 MESI SENZA CAMBIALI
TRASPORTO GRATUITO
GARANZIA 12 MESI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI
PER ORDINATIVI FATTI ENTRO DICEMBRE 1992 UN REGALO A SORPRESA
PER ORDINI: 0549/908083
PER INFORMAZIONI TECNICHE: 0549/908760
NOME
COGNOME
PROFESS.
VIA
n.
CAP
LOC.
PROV.
P.IVA / COD. FISC.
FIRMA
TEL.
SPEDIRE ALLA SAN MARINO INFORMATICA - AMMINISTRAZIONE - VIA C. CANTU', 16 - 47031 DOGANA R.S.M.
Esposizione e vendita
Via 3 Settembre, 113 - 47031 Dogana R.S.M.
908892 Fax 0549/908760
Amministrazione e assistenza tecnica:
Via C. Cantù, 16 - 47031 Dogana R.S.M.
Tel. 0549/909055 - 908083

B&B computer srl

21013 GALLARATE (VA)
Tel. 0331.771164 Fax.0331.775348

Il tuo Negozio di fiducia dove trovi PROFESSIONALITA' CORTESIA e .... SIMPATIA

Telefonateci

Amiga 600	L.	550.000 + 5 Game + Joystick + Deluxe Paint
Amiga 600 HD	L.	950.000 + 5 Game + Joystick
Amiga 2000	L.	1.200.000 + 5 Game + Joystick
CD-ROM A570 per Amiga 500	L.	780.000
Monitor 1084S per Amiga	L.	500.000

SENSAZIONALE OFFERTA
PC IBM compatibile 386sx/25 MHz, Hard Disk 40 MB, RAM 2 MB
Disk Drive 3.5" 1.44 MB, VGA, Doppia seriale e Parallela
Monitor 14" colore S-VGA 1024x768 0.28
Scheda Musicale Thunder Board 100% comp. Sound Blaster
Tastiera Estesa, Game Card, Mouse, 2 Game Omaggio
MS-DOS 5.0 italiano

L. 1.900.000

Troverete le ultime novità nei giochi per

Software a Stock in OFFERTA

C64		AMIGA		MS-DOS	
Mille miglia	L. 19.000	7 Colors	L. 29.000	7 Colors	L. 29.000
3D Soccer	L. 14.000	Earth of Ch.	L. 39.000	AH 73 Thun.	L. 29.000
Atomix	L. 14.000	Blue Angel	L. 19.000	Harpoon	L. 29.000
Dylan Dog	L. 14.000	Space Q. IV.	L. 49.000	Earth of Ch.	L. 50.000
Coin UP	L 24.000	Gun Boat	L. 29.000	Metal Mut.	L. 19.000
Big G. Fish.	L. 14.000	F1 3D	L. 24.000	Basket M.	L. 29.000
F1 Manag.	L. 14.000	Red Baron	L. 49.000	WrestleMan.	L. 24.000
Stratega	L. 14.000	U.M.S. II	L. 34.000	F117 A	L. 39.000
Stunn Run.	L. 9.000	Lotus T. II	L. 24.000	GodFather	L. 29.000
Space Harr.	L. 9.000	Toyota Cel.	L. 24.000	TV S.Boxing	L. 34.000
Zac M. Kra.	L. 19.000	Toki	L. 19.000	King Q. V	L. 50.000
Speed Ball	L. 9000	Simpsons	L. 15.000	Robin Hood	L. 24.000
Out Run E.	L. 19.000	Last Battle	L. 24.000	Barbarian	L. 9.000
Exterm.	L. 14.000	Turrican II	L. 19.000	Terminat. II	L. 14.000
Double D. II	L. 19.000	Super Her.	L. 29.000	Berlin 1949	L. 24.000

Ultime NOVITA'

Titolo	AMI	DOS
Arma Letale 3	49.000	49.000
F15 III	......	109.900
F1 Gran Prix	79.900	109.900
Space Q. IV	......	99.900
3D World Ten.	69.900	79.900
The Humans	59.900	59.900
Street Fighter II	49.900	49.900
WWF 2	49.900	49.900
Wing Comm.	79.900	....
BattleToads	49.900	49.900
MC. Donald L.	49.900	49.900
Best III	69.900	....
WizKid	39.900	....
Red Zone	69.900	....
Inca	Telefonare	
Sherlock Holmes	Telefonare	
Elvira II	79.900	89.900
Zool	49.900	....
Air Support	69.900	....
Atac	......	99.900
Lotus	59.900	....
Strike Commander	Telefonar	
The Manager	79.900	79.900
Acquatic Game	59.900	....
Indiana J. IV	Tel .	99.900
Falcon 3 Mis.	......	69.900

Rivenditore Autorizzato
Computer ATHENA
Computer COMMODORE
Computer TOSHIBA
Stampanti STAR
Stampanti OKI System
Accessori CH products
Software LEADER
Software CTO

Vendita Assistenza
Installazione

Vasto assortimento di Stampanti STAR, OKI, COMMODORE, HP

CAPRI GRAPHIC

VIA LISTRIERI, 17 - 80073 CAPRI (NA)

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. (081)837.6781
FAX. (081)837.5212

COMMODORE POINT - NINTENDO GAME BOY - SUPER NINTENDO - MEGADRIVE - GAME GEAR

PC MS-DOS COMMODORE 486 33MHZ
ESVGA - 1.44FD - 120MB HD 4MB RAM
L. 2.380.000

ARRIVI SETTIMANALI
ACCESSORI

AMIGA 600	L. 540.000
AMIGA 600 HD	L. 870.000
AMIGA CDTV	L.1.150.000
AMIGA 3000	L.2.500.000
AMIGA 4000	L.3.500.000

SOFT center
TUTTI I PROGRAMMI SONO VENDUTI NELLE LORO CONFEZIONI ORIGINALI

CHIAMATECI VI INVIEREMO IL NS. LISTINO COMPLETO
UN SIMPATICO OMAGGIO AI NS. ACQUIRENTI

GARANZIA COMMODORE ITALIA - PREZZI IVA INCLUSA

NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS

AMIGA
BATTLETOADS
MCDONALDLAND
WING COMMANDER
WWF II
STREET FIGHTER II
3D WOLR SOCCER
THE HUMANS
3D WOLD TENNIS
ARMA LETALE 3

PC -MS DOS
BATTLETOADS
McDONALDLAND
WWF II
STREETFIGHTER II
THE HUMANS
3D WOLD TENNIS
SPACE QUEST IV
F1 GRAND PRIX
F15 STRIKE EAGLE III
ARMA LETALE

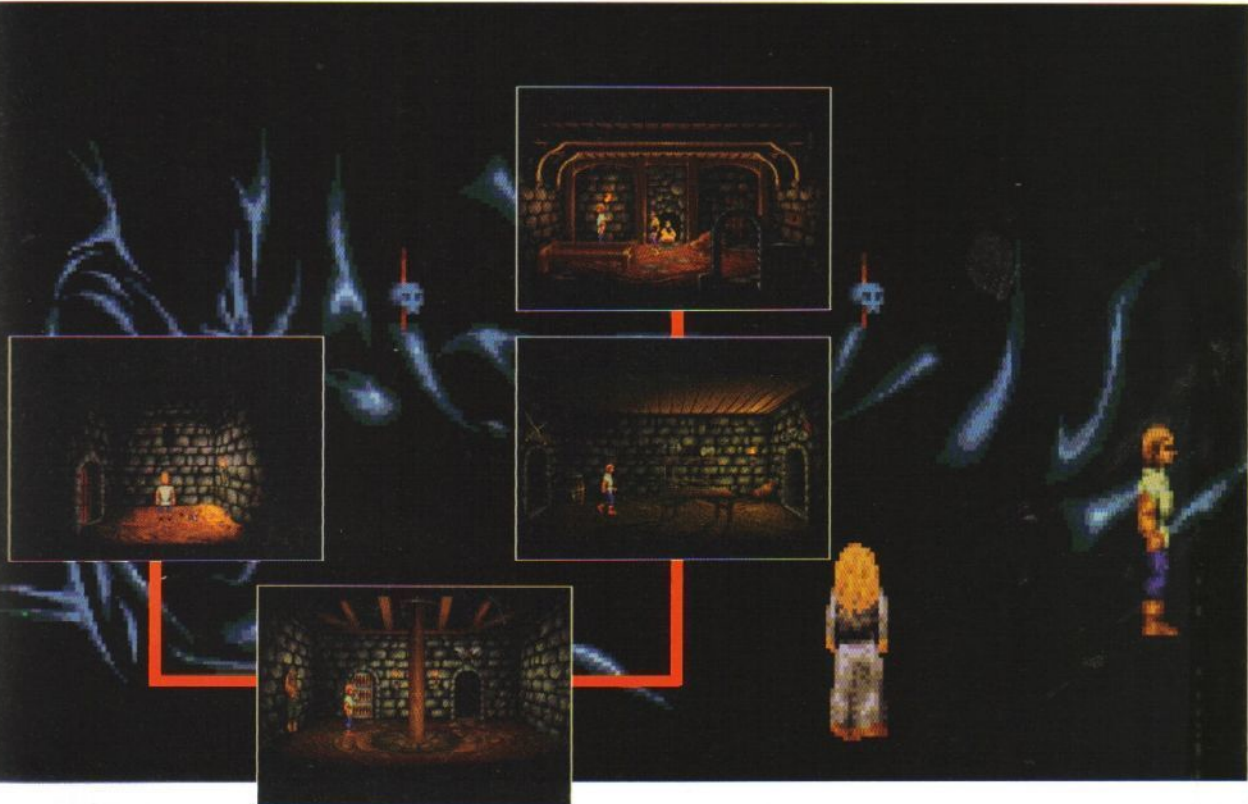
NEWS - NEWS

AMIGA	
LOTUS III	L. 59.900
ZOOL	L. 49.000
A 320 AIRBUS	L. 99.000
THE MANAGER	L. 79.900
ELVIRA	L. 79.900
DUNE	L. 69.000
CRAZY CAR 3	L. 49.000
ASHES OF EMPIRE	L.99.000
EPIC	L. 69.900
CIVILIZATION	L. 89.900
SIM ANT	L. 89.900
SILLY PUTTY	L. 49.900
LURE OF THE T.	L. 79.900

PC	
A 320 AIRBUS	L. 99.000
THE MANAGER	L. 79.900
ELVIRA	L. 79.900
DUNE	L. 79.000
SFIDE INVERALI	L. 79.900
SIM ANT	L. 89.900
HOOK	L. 69.900
EXTASY	L. 69.900
ELF	L. 49.900
SUMMER CHAL.	L. 79.900
WIZKID	L. 49.900
PC UOMO	L149.000
PC AUTO	L149.000

http://speccy.altervista.org/

LURE of the TEMPTRESS

Se è difficile regnare, pensate quanto è pericoloso per un povero contadino riconquistare il trono perduto del Re eliminando un'intera guarnigione di malefici Skorl e distruggendo la diabolica Tentatrice Selena! La soluzione è stata inviata da Alessandro Zanini di Godisotto di Luzzara (Reggio Emilia).

NELLE PRIGIONI DEL CASTELLO

Il nostro eroe inizia la sua avventura imprigionato in una umida cella del Castello della perfida Selena. Prendete la torcia in modo da incendiare il letto (si fa per dire) di paglia e far accorrere la guardia Skorl. Uscite senza farvi bloccare e chiudete la porta della cella, in modo da intrappolare il vostro ex-carceriere. Andate nella stanza accanto e prendete la bottiglia e il coltello, quindi riempite la bottiglia con l'acqua contenuta nel barile. Tornate nelle Celle Esterne e date la bottiglia al prigioniero incatenato al muro che, per ringraziarvi, vi indicherà la via di fuga. Raggiungete la seconda stanza a nord e liberate Ratpouch con il coltello, tagliando le cinghie di cuoio. Ordinategli di andare nelle Celle Esterne e di spingere i mattoni pericolanti. Adesso potrete scappare dalle Celle di Selena!

ESPLORANDO LA CITTÀ DI TURNVALE

Prima di tutto fatevi un bel giretto di Turnvale, cercano di parlare con tutti i personaggi che ne animano le strade: i più importanti sono Mallin, un mercante affarista e senza scrupoli, Luthern, il fabbro, Ewan il negoziante, Morkus, uno spregevole traditore, l'enigmatico Grub, sempre sdraiato accanto alla fontane della piazza del paese. Questi personaggi vagano per la città senza sosta, quindi a volte farete un po' fatica a trovarli! Cercate Mallin, che vi affida una barra d'oro da consegnare a Ewan. Il negoziante vi ricompenserà con qualche moneta e una gemma blu. Poi visitate la bottega di Luhern, che, come vi era stato anticipato dal prigioniero, vi parlerà della sua fidanzata, Goewin, sparita da qualche tempo senza lasciare alcuna traccia; prima di uscire, raccogliete l'accendino dal pavimento.

Andate nella taverna e, corrompendo il perfido Morkus, scoprirete che Goewin è stata rapita dagli Skorl su ordine di Selena. Naturalmente dovrete informare il povero Luthern, che vi consiglierà di parlare con Grub, il perdigiorno sempre appisolato in piazza. Grub vi parlerà solo se gli chiederete notizie della Pecora Nera (Black Goat), regalandovi anche un grimaldello. Esaminate l'insegna della taverna della piazza e entrate. Dopo le presentazioni consegnate la gemma blu alla proprietaria, Nellie, che entusiasta per il ritrovamento della gemma, vi regalerà una fiasca di liquore. Visto che dovete sconfiggere un'usurpatrice e non avete tempo per sbronzarvi, date al vostro amico fabbro la fiasca, che provvederà a ridarvela svuotata del liquore (hic!). Tornate nell'osteria di Gerheint e chiedete alla ragazza che sta filando e tracannando whisky qualche notizia su Turnvale, in modo da ricevere un importantissimo diario che descrive gli ultimi giorni di libertà del mago Taight.

Affidate il grimaldello a Ratpouch e ordinategli di forzare la serratura della casa del mago. Entrate nella casa (salvate spesso, perché a volte entrano delle guardie Skorl senza nessun preavviso), esaminate l'apparato, e utilizzate l'accendino sul bruciatore.

NEI PANNI DI SELENA

Dopo un po' (non vi conviene rimanere in casa del mago perché potreste essere scoperti dagli Skorl) tornate all'apparato e utilizzate la fiasca vuota sullo spinotto. Avete appena distillato uno speciale liquido che vi trasformerà temporaneamente in Selena. Raggiungete l'entrata delle prigioni, bevete il liquido e entrate nella cella dove è custodita a vista Goewin. Ordinate quindi alle guardie di liberare la ragazza e filatevela all'inglese. Raggiungete ora Goewin, che tornerà subito nel suo negozio di erboristeria, e, dopo un po' ritornerete a essere i soliti Diermot di una volta. Ora dite a Ratpouch di aprire la porta del monastero, entrate e parlate con i due frati, che vi racconteranno di un libro rubato in circostanze misteriose. Chi può essere il ladro, se non il viscido Mallin? Cercatelo e parlategli, e vi affiderà il libro in questione, con l'incarico di portarlo a Morkus. Invece riportatelo ai frati, che, come ricompensa, vi daranno una statuetta e vi parleranno di una pozione in grado di stregare il Drago delle grotte (annotatevi il nome delle erbe: nella versione italiana sono Ginoglossa, Cicuta e Enula Campana). Tuttavia, chiedendo a Goewin di prepararvi la pozione, scoprirete che manca un ingrediente. Andate allora dalla madre di Luthern e chiedetele della Cicuta, e vi indicherà dove trovarla. Prendete la Cicuta dal suo giardino, portatela nell'erboristeria, e fatevi preparare la pozione desiderata. Mentre Goewin è impegnata nella preparazione dell'infuso, fate un salto nella locanda di Gerneint e interrogate due o tre volte Ultar, che vi può spiegare il meccanismo dei crani all'interno del Weregate e delle due statue di Gargoyle poste a guardia del ciclopico cancello. Parlando con le due statue, scoprirete che Ultar le ha ingannate travestendosi: infatti le due Gargoyle eseguono ordini solo se provengono da una donna. Parlate di nuovo con Ultar, che vi consiglierà di chiedere a Gwyn di aiutarvi: purtroppo ora le due Gargoyle sono diventate sospettose e Gwyn non le convince fino in fondo... Dovrete farvi aiutare dalla vostra beneamata! Tornate in erboristeria, prendete la pozione che ormai dovrebbe essere pronta e chiedete a Goewin di aiutarvi. Stavolta le Gargoyle non hanno dubbi e, sentendosi chiamare per nome dalla ragazza, apriranno subito il cancello.

NELLE UMIDE GROTTE DEL DRAGO

Goewin deciderà di seguirvi, e le vostre proteste sui pericoli che si incontrano andando a svegliare un Drago lungo come un autosnodato non serviranno a niente. Nella prima grotta basta azionare il teschio di sinistra. Per passare dalla Verde alla Blu (rispettivamente seconda e terza) dovrete ordinare a Goewin di andare nella stanza precedente e azionare il teschio di sinistra. Stesso metodo per passare dalla Blu all'anticamera della stanza del Drago (non preoccupatevi se Goewin aprendo una porta chiude l'altra - riuscirà a passare lo stesso).

Superate l'anticamera e combattete contro la guardia (vi conviene alternare colpi bassi e alti, e attaccare piuttosto che difendervi). Una volta che avrete schiarito il cervello della guardia a suon di randellate potrete finalmente conferire con il Drago. Utilizzate la pozione e ordinategli di aiutarvi - piuttosto di scomodarsi e ridurvi a un arrosto di Principe, vi consegnerà l'occhio di Gereneit, l'unico mezzo in grado di sconfiggere la perfida Selena.

UN DIABOLICO PIANO

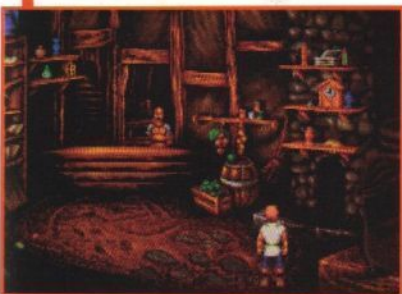
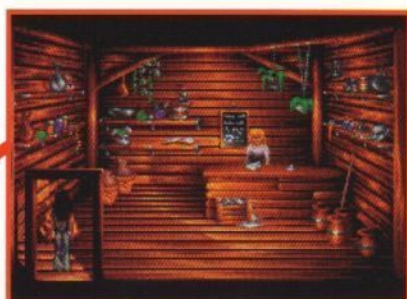
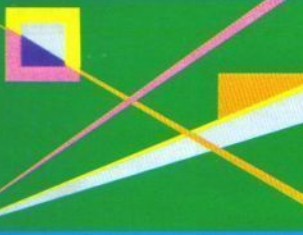
Uscite dalle grotte e fatevi un giretto per Turnvale, chiedendo a Mallin cosa ne pensa degli Skorl. Naturalmente il venditore in "nero" non vorrà saperne di aiutarvi, ma vi rivelerà che ha notato uno strano comportamento di uno Skorl. Seguite quindi la guardia (è sempre la stessa quella che gira per la città) finché non entra dal

http://speccy.altervista.org/

negoziante Ewal. Spiate il negozio dalla finestra e, una volta che la guardia è uscita, entrate e offritevi di andare al posto del terrorizzato Ewal. Alcuni Skorl hanno infatti elaborato un piano per eliminare Selena, facendo entrare clandestinamente un umano nel Castello con il compito di sorprendere la malvagia usurpatrice.

NEL CASTELLO DI SELENA

Appena arrivate nelle cantine del Castello, parlate con il giovane Minnow (che essendo figlio di Markus è anche lui un perfido traditore). Ditegli che siete venuti per Selena, e ordinategli di rivelare alle guardie la vostra presenza. Appena esce seguitelo fino alla cucina e prendete le pinze. Quindi tornate in cantina, togliete con le pinze il tappo dalla botte in basso a sinistra e nascondetevi dietro alla colonna in lato a destra. Aspettate che lo Skorl di guardia entri nella cantina e che si vada a stendere sotto lo zampillo di vino e uscite. Prendete il grasso dal tavolo della cucina e proseguite verso destra. Andate ancora verso destra e attraversate il salone in cui dormono tutti gli Skorl ubriachi fradici. Arriverete nella stanza del ponte levatoio. Ingrassate la leva e dite a Minnow di azionarla, mentre voi farete girare l'argano. Tornate quindi nella stanza precedente al salone e salite le scale. Affrontate un secondo candidato al cimitero di Turnvale (è un po' più resistente del primo nemico, ma basta non frasi sorprendere dai suoi colpi e ve la caverete senza troppe difficoltà) ed entrate nella stanza di Selena. Finalmente faccia a faccia! Lancerete automaticamente l'Occhio di Gereneit contro la strega che sparirà dalla faccia delle Terra.

http://speccy.altervista.org/

PERGIOCO ®

MILANO Vendita telefonica
Consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.
MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.
ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano.

fortissimo il tuo Natale con noi

CATALOGO COMPARATO DEI VIDEOGAMES AMIGA PC

prezzi in migliaia di lire $=DISK 3 1/2 *=DISK 5 1/4 +=3&5

Ami	PC	schede	gioco	trad.
59.9	....		2 HOT 2 HANDLE	
69.9	79.90$	V	3D WORLD BOXING	ITA
69.9	59.90$	CEV	5 INTELLIGENT STRATEGY GAMES	SI
89.9	....		A-10 TANK KILLER Nuova Vers.	
—	99.90$	HEV	A-TRAIN	SI
59.9	59.90$*	V	A.G.E.	SI
—	99.90$	V	A320 AIRBUS	SI
79.9	89.90$	EV	ABANDONED PLACES	ITA
—	99.90$	V	ACES OF THE PACIFIC	
59.9	....		ACTION MASTERS	
59	....		ACTION PACK	
—	79+	CE U	AD LIB PROGRAMMER'S MANUAL	
—	159+	CE U	AD LIB VISUAL COMPOSER	
69.9	79.90+	HCEV	ADVANTAGE TENNIS	
49.9	....		AGONY	SI
—	69.90$	EV	AIR BUCKS	SI
—	69.90$	COMP	AIR COMBAT ACES	SI
—	79.90$*	CEV	AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI
25.9	....		AIR SUPPLY	
69.9	....		AIR SUPPORT	SI
79.9	....		AIR WARRIOR	
—	69.90**	COMP	AIR/SEA SUPREMACY	SI
39.9	....		ALIEN WORLD	ITA
79	....		AMOS 3D	
69	....		AMOS COMPILER	
69.9	79.90$	EV	ANOTHER WORLD	SI
49.9	....		APIDYA	
59.9	....		AQUATIC GAMES	SI
49.9	....		AQUAVENTURA	SI
49.9	....		ARACHNOPHOBIA	
—	69.90$*	CEV	ARMOR ALLEY	
99.9	....		ASHES OF THE EMPIRE	ITA
49.9	....		ASSASSIN	SI
—	99.90$	V	ATAC Secret War Against Drugs	
—	59.90$	EV	AWARD WINNERS	SI
—	99.90$	V	B17 FLYING FORTRESS	
—	69.90$	CEV	BASKET PLAY OFF	ITA
—	79.90$	EV	BATTLE ISLE	SI
69.9	....		BATTLE OF BRITAIN	
—	69.90$	CEV	BATTLECHESS II	SI
—	49.90+	COMP	BATTLESCAPES	SI
45.9	72+	CEV	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA
69.9	109.90$	CEV	BIRDS OF PREY	SI
39.9	....		BIT IN THE MAGIC CASTLE	ITA
79.9	....		BLACK CRYPT	SI
29.9	....		BLADE WARRIOR	
—	69.90$*	CEV	BLOODWICH	SI
49.9	....		BLUEBOY	SI
39.9	....		BONANZA BROS.	SI
49.9	....		BOROBODUR Planet of Doom	SI
32.9	....		BOSTON BOMB CLUB	SI
49.9	....		BRIDES OF DRACULA	ITA
59	....		BRIGADE COMMANDER	
—	89.90$	HCEV	BUSHBUCK	ITA
39.9	....		CALIFORNIA GAMES 2	SI
30.9	....		CANTON	ITA
12.9	....		CAP'N CARNAGE	
29.9	....		CAPTAIN PLANET	SI
—	79.90$	EV	CAPTIVE	
25.9	....		CARCHARODON WHITE SHARKS	SI
69.9	79.90$	V	CARL LEWIS CHALLENGE	SI
24.9	24.90$		CARRIER COMMAND	SI
—	79.90$	EV	CARRIER STRIKE	
—	99.90$	EV	CARRIERS AT WAR	
89.9	99.90$	V	CASTLE OF DR. BRAIN	
69.9	69.90$	CEV	CASTLES	SI
—	49.90$	CEV	CASTLES DATA DISK	SI
59.9	69.90$	EV	CENTURION DEFENDER OF ROME	SI
49.9	....		CHAMPION DRIVER	ITA
69.9	69.90$	CE	CHAMPIONS OF KRYNN	
49.9	59.90$	EV	CHAMPIONSHIP MANAGER	SI
—	69.90$	CEV	CHESS CHAMPION 2175	
59.9	....		CHESSMASTER 2100	
18.9	39.90*	CEV	CISCO HEAT	SI
89.9	99.90$*	EV	CIVILIZATION	SI
—	69.90+	COMP	COLOSSUS	SI
79.9	79.90$	CEV	CONFLICT: KOREA	
42.9	....		CONFLICT: MIDDLE EAST	
49.9	49.90$	CEV	COOL CROC TWINS	SI
49.9	69.90$	V	COVER GIRL POKER	ITA
49.9	....		CRAZY CARS 3	SI
—	99.90$	EV	CRISIS IN THE KREMLIN	
32.9	....		CROWN	
59.9	....		CRUISE FOR A CORPSE	ITA
79.9	79.90$	CE	CURSE OF THE AZURE BONDS	
49,9	....		D/GENERATION	SI
....	99,90$	V	DARK SEED	
....	129,90$	V	DARKLANDS	
79,9	79,90$	CE	DEATH KNIGHTS OF KRYNN	
190	....		DELUXE VIDEO III	
30,9	....		DEVIOUS DESIGNS	
69,9	89,90$*	EV	DICK TRACY	SI
30,9	....		DINOWARS	
....	59*	CEV	DISC	
49,9	....		DISCOVERY	SI
....	24,90+	CEV	DOUBLE DRAGON II	SI
....	49,90$	EV	DOUBLE DRAGON III	SI
24,9	24,90+	EV	DRAGONS OF FLAME	SI
69,9	79,90$	V	DUNE	ITA
59,9	....		DYLAN DOG	ITA
59,9	....		DYNA BLASTER	
59,9	....		EASY AMOS	
30,9	....		ECO PHANTOMS	
....	49,90$	EV	ELF	
79,9	89,90$	EV	ELVIRA II The Jaws of Cerberus	ITA
33,9	....		ELVIRA The Arcade Game	SI
39,9	....		ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI
69,9	79,90$	V	EPIC	SI
49,9	....		ESCAPE FROM COLDITZ	SI
59,9	69,90$	V	ESPANA THE GAMES '92	SI
....	99,90$	V	ESS MEGA European Station Sim.	SI
....	89,90$*	V	ETERNAM	ITA
69,9	79,90$	EV	EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	SI
49,9	....		EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	SI
30,9	....		EXILE	
59,9	69,90$	V	EXTASY	ITA
69,9	79,90$	CEV	EYE OF THE BEHOLDER	
69,9	69,90$*	EV	EYE OF THE BEHOLDER II	SI
....	89,90$	V	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	
....	69,90$	CEV	F-19 STEALTH FIGHTER	SI
39,9	....		F1 G.P. CIRCUITS	ITA
49	....		FACE OFF ICE HOCKEY	SI
....	109,90*$	V	FALCON 3.0	
....	69,90$	V	FALCON 3.0 FIGHTING TIGER	
59,9	59,90*+	V	FASCINATION	ITA
....	59,90$	EV	FIGHTER COMMAND	SI
49,9	....		FIRE & ICE	SI
49,9	....		FIREFORCE	
69,9	....		FLOOR 13	
59,9	....		FOOTBALL CHAMP	ITA
33,9	....		FORMULA 1 3D	ITA
49,9	....		FORT APACHE	SI
....	29$	H	FRANK BRUNO'S BOXING	
....	79,90$	V	FREE D.C.	
25,9	....		FUZZBALL	
39,9	....		G-LOC R360	SI
....	79,90$	CEV	GATEWAY	
79,9	79,90$	CEV	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	
....	39,90$	CEV	GAZZA II	SI
....	49,90+		GETTYSBURG	SI
24,9	....		GHOULS'N GHOSTS	SI
69,9	89,90$	V	GLOBAL EFFECT	SI
24,9	24,90$	CEV	GO FOR GOLD	SI
....	89,90+	HCEV	GO SIMULATOR	
49,9	....		GOBLIIINS	SI
....	69,90$	V	GOBLIIINS VGA	SI
....	49,90$	EV	GODS	
24,9	24,90$	CEV	GOLDEN AXE	
33,9	....		GOLDEN EAGLE	
....	119,90$	V	GOLF DAVID LEADBETTER'S	
49,9	....		GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALLENGE	SI
79,9	....		GRAND PRIX	
....	79,90$	EV	GRANDMASTER CHESS	
49,9	59,90$	EV	GREAT NAPOLEONIC BATTLES	ITA
....	99,90$	V	GREAT NAVAL BATTLES	
....	89,90$	V	GUNSHIP 2000	SI
....	69,90$	V	GUNSHIP 2000 SCENARIO	
69,9	79,90$	CEV	GUY SPY & Crystals Armaggedon	SI
25,9	....		HAMMERFIST	SI
49,9	....		HARD NOVA	SI
....	79,90$	EV	HARDBALL III	
49,9	....		HARLEQUIN	SI
....	69,90$	EV	HARPOON Designers' Series	
79,9	89,90$*	CE	HARPOON Nuova Edizione	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Persian Gulf BS4	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Scenario Editor	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON The MED Conflict BS3	SI
89,9	99,90$	V	HEART OF CHINA	
69	69,90$	EV	HEIMDALL	ITA
89,9	....		HERO'S QUEST	
....	79,90$	EV	HEROES OF THE 357th	SI
49,9	....		HOI	
....	109,90$	V	HONG KONG MAHJONG PRO	
59,9	69,90$	V	HOOK	ITA
49	....		HOT RUBBER	SI
30,9	....		ILYAD	
....	69,90$	HCEV	IMPERIUM	SI
....	109,90$	V	INDIANA JONES Fate of Atlantis	ITA
....	79,90$*	V	INDY ACTION Fate of Atlantis	SI
....	24,90$	CE	INDY Action game	SI
49,9	....		INDY HEAT	SI
25,9	....		INTERCHANGE	SI
29,9	....		INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI
59,9	69,90$	V	INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE	SI
49,9	59,90$	CEV	ISHAR	SI
....	24,90+	CE	ITALIA '90	
59,9	....		ITALIAN NIGHT	ITA
20,9	....		JACK NICKLAUS CLIP ART	
....	89,90$	V	JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES.	
49,9	....		JAGUAR XJ220	SI
49,9	....		JAMES BOND COLLECTION	SI
20	20*	HCE	JET + JAPAN Scenary Disk	
....	79,90+	CEV	JETFIGHTER II	
39,9	....		JETSONS	SI
59,9	79,90$	EV	JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI
49,9	....		JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	SI
69,9	....		JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	SI
....	109,90$	V	JOHN MADDEN FOOTBALL II	
69,9	79,90$	EV	JPP'S GOAL BUSTERS	
24,9	....		KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	
59,9	....		KID GLOVES II	SI
99,9	99,90$*	V	KING'S QUEST V	ITA
....	119,90$	EV	KING'S QUEST VI	
....	79,90+	CE	L'EMPEREUR NAPOLEON 1	
....	99,90+	HCEV	LARRY III Passionate Patty	
89,9	89,90$	V	LARRY V	
....	69,90+	CEV	LEGEND	
69,9	69,90$	CEV	LOOM	
59,9	....		LORD OF THE RINGS	SI
59,9	....		LOTUS III	SI
69,9	79,90$	EV	LURE OF THE TEMPTRESS	ITA
....	69,90$	CEV	MAGIC POCKETS	SI
29,9	29,90$	EV	MANCHESTER UNITED	
....	79,90$	HCEV	MANIAC MANSION	ITA
....	129,90$	V	MANTIS XF5700 Experim. Fighter	
....	79,90*$	EV	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI
....	79,90$	EV	MATRIX CUBED	
69,9	....		MEGA LO MANIA	
59,9	....		MEGA SPORTS	SI
39,9	....		MEGA TWINS	SI
69,9	....		MEGAFORTRESS	
69,9	....		MEGATRAVELLER 2	SI
....	59,90$	CEV	MERCHANT COLONY	SI
79,9	....		MICROPROSE GOLF	
24,9	24,90+	CE	MICROPROSE SOCCER	SI
69,9	119,90$	V	MIDWINTER II Flames of Freedom	SI
....	99,90$	EV	MIGHT AND MAGIC III	
....	119,90$	V	MIGHT AND MAGIC IV	
39,9	....		MILLEMIGLIA	ITA
....	79,90$	EV	MILLENNIUM Return to Earth	
....	69,90$	V	MIXED UP FAIRY TALES	
99,9	109,90$*	V	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA
30,9	....		MOONFALL	SI
....	69,90$	V	MOONSTONE	SI
279	....		MUSIC X 1.1	
49,9	....		MYTH History in the Making	
59	....		NAPOLEON I Campaigns 1805-1814	
24,9	....		NAVY MOVES	
25,9	....		NAVY SEALS	
....	69,90+	EV	NFL	
79,9	....		NO GREATER GLORY	
89,9	....		NOVA 9	
89,9	99,90$	CEV	OMAR SHARIF'S BRIDGE	
49,9	....		ORK	SI
....	24,90$	CEV	OUT RUN	
39,9	....		OUT RUN EUROPA	SI
....	29,90$	CE	OVER THE NET	ITA
69,9	79,90$	EV	PACIFIC ISLANDS	ITA
24,9	24,90$	CEV	PANZA KICK BOXING	SI
79,9	79,90*	HCEV	PANZER BATTLES	
49,9	....		PAPERBOY 2	SI
49	59$	EV	PARAGLINDING SIMULATION	
39,9	....		PARASOL STARS Rainb.Islands 2	
....	149,90$	UTI	PC AUTO	ITA
....	149,90$	UTI	PC COSMOS	ITA
....	149,90$	UTI	PC UOMO	ITA
....	79,90*$	CEV	PERSONAL PRO	
....	59,90+	V	PGA TOUR GOLF Tournament Disk	ITA
....	89,90+	V	PGA TOUR GOLF Windows	ITA

http://speccy.altervista.org/

a tutti un 1993 vincente e dorato

49,9	....		PINBALL FANTASIES	SI
69,9	79,90$	EV	PLAN 9 FROM OUTER SPACE	
....	99,90$	EV	PLANET'S EDGE	
89,9	99,90$	V	POLICE QUEST III	
79,9	79,90$	CE	POOL OF RADIANCE	
....	79,90$	EV	POOLS OF DARKNESS	
79,9	....		POPULOUS 2	ITA
49,9	....		POPULOUS WORLD EDITOR	SI
....	69,90$	COMP	POWER HITS	
69,9	89,90$	EV	POWERMONGER	SI
33	....		POWERMONGER DATA DISK	SI
59,9	....		PREMIERE	
39,9	....		PRINCE OF PERSIA	
....	59,90$	CEV	PRO TENNIS TOUR 2	SI
499	....		PROFESSIONAL PAGE 1.3	ITA
59,9	....		PROJECT-X	SI
....	89,90$	V	PROPHECY OF THE SHADOW	
49,9	....		PUTTY	SI
....	89,90$	CEV	QUEST AND GLORY	
....	99,90$	EV	QUEST FOR GLORY I	
....	99,90$	EV	QUEST FOR GLORY III	
....	59,90$	EV	RACE DRIVIN'	SI
24,9	....		RAINBOW ISLANDS	
49,9	69,90$	EV	RAMPART	SI
69,9	....		REALMS	
....	99,90$	V	RED BARON	
....	79,90$	V	RED BARON MISSION BUILDER	
69,9	....		RED ZONE	SI
39,9	....		RETEE!	ITA
....	119,90$	V	REX NEBULAR	
....	24,90+	CE	RICK DANGEROUS	SI
69,9	79,90$	V	RISKY WOODS	SI
....	79,90$	EV	ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA	
59,9	....		ROBOCOP 3	
59,9	....		ROBOSPORT	
....	79,90$	CEV	ROGER RABBIT Raising Havoc	SI
....	39,90$		ROLLING RONNIE	SI
24,9	....		ROTOX	
38,9	....		RULES OF ENGAGEMENT	
49,9	59,90$	EV	SAMURAI The Way of the Warrior	SI
....	69,90$	EV	SARGON V	ITA
69,9	69,90$*	CE	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA
....	89,90$*	V	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA
79,9	79,90$	CE	SECRET OF THE SILVER BLADES	
....	99,90$	EV	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA
59,9	....		SENSIBLE SOCCER	SI
....	79,90$	EV	SFIDE INVERNALI	ITA
69,9	....		SHADOW OF THE BEAST III	SI
24,9	....		SHADOW WARRIORS	
59,9	59,90$		SHADOWLANDS	SI
....	79,90$	EV	SHANGAI II Dragon's Eye	ITA
24,9	....		SHINOBI	SI
....	99,90$	CEV	SHUTTLE	
....	89,90$	V	SIEGE	
89,9	89,90+	EV	SIM ANT	ITA
33	....		SIM CITY ANCIENT CITIES	
33	....		SIM CITY FUTURE CITIES	
69,9	89,90$	COM	SIM CITY/POPULOUS	
....	89,90+	HEV	SIM EARTH	SI
59,9	69,90$	COMP	SIMULSPORTS 1	ITA
....	49,90$	COMP	SOCCER STARS	SI
....	69,90$	CEV	SPACE 1889	SI
....	89,90$	CEV	SPACE ACE II: Borf's Revenge	
49,9	....		SPACE CRUSADE	SI
24,9	....		SPACE HARRIER II	ITA
89,9	....		SPACE QUEST IV	
....	59,90$*	EV	SPACE WRECKED	
....	99,90$	V	SPECIAL FORCES	
....	79,90$	EV	SPRING BREAK	
....	99,90$*	EV	STAR TREK 25th Anniversary	SI
49,9	....		STARUSH	SI
69,9	89,90$	V	STEEL EMPIRE	ITA
49	....		STEVE McQUEEN Westphaser	SI
24,9	....		STRIDER II	SI
....	39,90$	EV	STRIKE 2	SI
59,9	....		STRIKE FLEET	SI
59,9	....		STRIKER	
....	79,90$	V	SUMMER CHALLENGE	SI
37,9	....		SUPAPLEX	SI
24,9	....		SUPER MONACO G.P.	SI
24,9	24,90$	CE	SUPER OFF ROAD	SI
37,9	....		SUPER SIM PACK	SI
49,9	....		SUPER SKI 2	SI
79,9	89,90$	HCEV	SUPER TETRIS	
29,9	....		TEAM SUZUKI	SI
....	59,90$	EV	TENNIS CUP 2	SI
39,9	39,90+	EV	TERMINATOR 2	SI
....	69,90$	CEV	THE BARD'S TALE III	SI
....	59,90$*	CEV	THE BASKET MANAGER	ITA
....	99,90$	EV	THE DAGGER OF AMON RA	
89,9	89,90$	EV	THE DARK QUEEN OF KRYNN	
....	49,90$	CEV	THE FINAL CONFLICT	SI
49,9	59,90$	V	THE GODFATHER (Il Padrino)	SI
30,9	....		THE HUNT FOR RED OCTOBER	
....	59,90$	EV	THE IMMORTAL	SI
79,9	69,90$*	CE	THE KEYS TO MARAMON	
....	79,90$	EV	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI
79,9	79,90$	V	THE MANAGER	ITA
21	....		THE PROMISED LANDS (POPULOUS)	
....	79,90$*	EV	THE ROCKETEER	SI
39,9	49,90+	CEV	THE SIMPSONS	SI
....	89,90$	V	THE SUMMONING	
....	89,90$	EV	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2	SI
....	79,90$	EV	THEATRE OF WAR	
32,9	....		THUNDER BURNER	
25,9	....		THUNDER JAWS	SI
....	79,90$	EV	TIMEQUEST	
....	49,90$	HCEV	TITUS THE FOX	SI
31,9	....		TOM AND THE GHOST	
24,9	....		TOP SHOTS	
49	....		TOP WRESTLING	ITA
....	39,90$		TOTOPICCHETTO	ITA
29,9	69,90$	EV	TOYOTA CELICA GT RALLY	SI
89,9	89,90$	EV	TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	
49,9	....		TRODDLERS	SI
24,9	....		TURRICAN II The Final Fight	SI
....	49,90$*	CEV	TURTLES II The Coin-Op	SI
....	69,90$	EV	TV SPORTS BOXING	
....	89,90$	COMP	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI	
....	89,90$	V	ULTIMA UNDERWORLD	
69,9	....		ULTIMA VI	
....	89,90$	V	ULTIMA VII	SI
....	49,90$	V	ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE	
26,9	....		UNDER PRESSURE	SI
39,9	....		UNREAL	
....	69,90$	EV	UTOPIA Creation of a Nation	SI
69,9	79,90$	EV	VENGEANCE OF EXCALIBUR	
49,9	....		VIKINGS Fields of Conquest	SI
49,9	....		WARRIORS OF RELEYNE	SI
69,9	....		WAYNE GRETZKY HOKEY II	
....	59,90+		WHITE DEATH	
59,9	....		WILD WEST WORLD	SI
25,9	....		WILD WHEELS	
....	99,90$	V	WILLY BEAMISH	
....	149,90$	UTI	WINDOWS MICROSOFT 3.1	ITA
....	49,90$	EV	WING COMM.II Spec.Operations 2	
....	99,90$	EV	WING COMMANDER DELUXE ED.	
....	79,90$	EV	WING COMMANDER II	
....	49,90$	EV	WINTER SUPERSPORTS 92	SI
39,9	49,90$	V	WIZKID	
49	....		WOLFCHILD	
....	79,90$	EV	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS	SI
39,9	49,90+	EV	WRESTLEMANIA WWF	SI
25,9	....		ZARATHRUSTA	SI
49,9	....		ZONE WARRIOR	SI
49,9	....		ZOOL	SI

PERGIOCO ®

VIDEOGAMES PREVISTI PER NATALE

3D WORLD SOCCER	AMI	69.9		
3D WORLD TENNIS	AMI	69.9	PC3	79.9
A320 AIRBUS	AMI	99.9		
ALONE IN THE DARK			PC	??
AMOS PROFESSIONAL	AMI	??		
ARMA LETALE	AMI	49.9	PC3	49.9
ASHES OF THE EMPIRE *ITALIANO*			PC3	??
BATTLETOADS	AMI	49.9	PC3	49.9
CAMPAIGN *ITALIANO*	AMI	89.9	PC3	89.9
CASTLES 2	AMI	??		
COURSE OF ENCHANTIA	AMI	??		
CREATURES 2	AMI	??		
CRUISE FOR A CORPSE *ITALIANO*			PC3	??
CYTRON	AMI	59.9		
DOODLE BUG	AMI	??		
F-15 III			PC3	109.9
F1 GRAND PRIX			PC3	109.9
GOBLIINS 2	AMI	69.9	PC3	79.9
GRAND PRIX UNLIMITED *ITALIANO*			PC3	79.9
INCA *CD IN OMAGGIO AI PRIMI 80*			PC3	109.9
INDY ACTION	AMI	??		
INDIANA JONES FATE A.	AMI	119.9 PREZZO INCERTO		
LEGEND OF KYRANDIA *ITA*	AMI	89.9	PC3	89.9
LEMMINGS PACK	AMI	69.9	PC3	79.9
MAMMA HO PERSO L'AEREO	AMI	59.9	PC3	69.9
McDONALD LANDS	AMI	49.9	PC3	49.9
NATHAN NEVER *ITALIANO*	AMI	??	PC3	??
PANGO	AMI	??		
SIM EARTH	AMI	89.9		
SPACE QUEST IV *ITALIANO*			PC3	99.9
STREET FIGHTER 2	AMI	59.9	PC3	69.9
TEARAWAY THOMAS	AMI	??		
THE HUMANS *ITALIANO*	AMI	59.9	PC3	59.9
THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES			PC3	109.9
WEEN	AMI	79.9	PC3	89.9
WING COMMANDER	AMI	79.9		
WWF 2	AMI	49.9	PC3	49.9

PERGIOCO ®

Battlemaster

La Grande Battaglia

73900

SPACE MARINE

65900

Dungeons & Dragons

26500

i giochi da tavolo...tutti.

56900

WARHAMMER

79900

BATTLETECH

49900

http://speccy.altervista.org/

MONDI & og[...] na[...]
segreti

Sin dagli albori dell'umanità l'uomo si è sempre divertito a nascondere segreti per poi andarli a scoprire. Oggi esistono servizi segreti complessi, ricordi di castelli crivellati di passaggi segreti e scienziati che non possono fare a meno di voler esplorare tutto l'universo. Messaggi cifrati sono stati nascosti in libri, film e - si dice - dischi di heavy metal, e naturalmente, da quando esiste, nel software per computer.

Molti di noi non hanno il tempo, i soldi o le capacità di conquistare l'Everest o scoprire terre lontane, quindi dobbiamo rassegnarci a svelare i segreti che si nascondono nella nostra attività di videogiocatori. È triste ma è così. Ancora più triste è il fatto che, in netto contrasto con i giochi arcade o per console, il software per home computer risalta per l'assenza di elementi nascosti che premiano un modo di giocare creativo.

Livelli segreti, bonus e simili creano l'illusione di profondità. Il software effettivamente si personalizza man mano che il giocatore sviluppa e utilizza nuove capacità. Eppure di elementi nascosti se ne vedono pochi - sempre per ragioni sbagliate - nei giochi per Amiga e PC. La forma più comune di elementi nascosti è rappresentata dai *cheat mode* o modi gabola, che si eseguono spesso con una combinazione di tasti che procura invulnerabilità, scorte infinite di munizioni o astronavi, o provvidenziali salti di livello.

I Bitmap Brothers abbastanza giustamente ritengono che i cheat mode siano una seccatura. "Non mi piacciono i cheat mode," dice Eric Matthews, "anche se sto leggermente cambiando opinione. Uno passa mesi a rendere perfettamente giocabile, diciamo, il livello tre o quattro e poi ritrovi su una rivista, dopo pochi minuti che è uscito il gioco, un cheat mode che permette di attraversarli senza colpo ferire. Quello che chiediamo è che il gioco venga giocato nel modo in cui è stato pensato, ma resta il fatto che se esiste un cheat mode la gente lo usa sempre e comunque. È difficile resistere alla tentazione".

Vero, la tentazione è forte: il vellutato *SWIV* della Storm ha sicuramente perso attrattiva da quando è stato resa nota una gabola che regala l'invulnerabilità. Fa incavolare come sapere che è stata la moglie di Harrison Ford a uccidere Greta Scacchi nel film "Presunto Innocente" prima di averlo visto.

Anche Andrew Braybrook (*Rainbow Islands, Fire and Ice*, ecc.) non ama i modi gabola. "Detto questo, però, dipende dal tipo di gabola," aggiunge. "I modi gabola esistono principalmente per consentire alle case di software di testare i giochi. Ma se un gioco è ben calibrato non ce n'è bisogno perché si elimina tutto il divertimento."

È vero, un gioco ben disegnato non dovrebbe aver bisogno di un cheat mode, eppure sembra che non se ne possa fare a meno. Be', dopotutto, rendono tutto facile. Per gli autori è facile implementarli, per il giocatore pigro è facile utilizzarli, per le riviste è facile usarli per recensioni e rubriche dei trucchi.

Una più utile variazione sul tema dei modi gabola sono quei trucchi alternativi che consentono di attivare elementi nascosti come avviene nelle conversioni della Storm di *Ninja Warriors* e *Saint Dragon* (vedi box). Gli utenti Amiga possono tener premuto il pulsante destro del mouse durante il caricamento di *Arkanoid 2: Revenge of Doh* per gustarsi una pubblicità di *Robocop*, oppure digitare NUDE durante lo schermo dei titoli di *Dynamite Dux* per far apparire una piccante sequenza-demo. *Turrican II* ha un menu musicale segreto (oltre a stanze e bonus nascosti come nel primo *Turrican*), in *Populous* ci sono tre mostri molto rari da vedere ma facilmente influenzabili e sia *Powermonger* che *Mercenary* della Novagen contengono molte cose da scoprire.

Anche *International Karate Plus* di Archer Maclean è pieno zeppo di tocchi "carini". Come tutti sappiamo, premendo 'T' si fanno cadere i pantaloni dei combattenti, ma ci sono anche un mucchio di effetti e messaggi fuori di testa attivabili digitando dei codici durante il gioco (vedi box). Ma sapevate che *Jimmy's White Whirlwind Snooker* ha un colpo speciale *"147 break"* segreto (vedi box)?

"Mi piace molto inserire queste cose," dice Archer. "La prima volta l'ho fatto con *International Karate* per Commodore 64 nel 1986. Non mi piacciono le gabole che ti danno vite infinite e via dicendo - penso che uno debba guadagnarsele - ma mi piace molto inserire cose divertenti in un gioco".

"Non mi piacciono i cheat mode, ma mi piacciono le gabole che non devi digitare - quelle che ti danno bonus, scorciatoie e cose simili," dice Chris Sorrell, autore di *James Pond* e *Robocod*, entrambi pieni di importanti elementi nascosti.

I bonus nascosti stimolano a sperimentare col gioco. Forniscono al giocatore il potere delle conoscenze appena scoperte. In poche parole, prolungano la vita del gioco e quindi il valore dei vostri soldi. Uno dei primi esempi di bonus nascosti si trovava nel gioco da bar *Space Invaders*. Era possibile costringere l'astronave bonus ad apparire sullo schermo sparando un certo numero di colpi.Una teoria suggerisce che questo non fosse un trucco intenzionale ma piuttosto una limitazione della tecnologia... i numeri di colpi necessari per far apparire l'astronave erano determinati dal numero di proiettili sparati dal giocatore.

Il vecchio coin-op della Williams *Stargate* offriva un premio abbastanza speciale: punti bonus per chi giocava con un certo stile (perché non ci sono cose del genere anche nei giochi per computer?). Questo sparatutto a scorrimento orizzontale - un seguito realizzato molto bene del seminale *Defender* - era incentrato sulla difesa degli umanoidi che vagavano per

http://speccy.altervista.org/

...ggetti ...scosti

la superficie del pianeta per sfuggire agli alieni. Si vinceva un sostanzioso bonus se si era così abili da riuscire a collocare un umanoide sano e salvo a terra mentre si faceva fuori l'ultimo alieno di un livello.

Andrew Braybrook preferisce questo tipo di bonus. "Aggiungono varietà," dice. "È bello scoprire un bonus nascosto in modo naturale, specialmente se uno scopre da sé come farli apparire. Mi piace l'idea di piccoli bonus per aiutare il giocatore, come in *Rainbow Islands* con tutti gli elementi nascosti e i codici delle stanze segrete. Fa parte del gioco. I codici di *Rainbow Islands* non danno modi gabola totali, sono un premio per coloro che lo hanno giocato a lungo. E, comunque, se li si trova la difficoltà aumenta e si riequilibra nuovamente il tutto."

I Bitmap Brothers hanno scoperto solo recentemente l'enorme potenziale degli elementi nascosti. "In *Gods* ci sono un'infinità di scorciatoie e ci sono modi diversi di completare i livelli. Lo stesso vale per *Magic Pockets*," spiega Eric Matthews. "Bisogna sperimentare per trovarli, e queste sono cose che troverete sempre di più nei nostri giochi. Con *Gods*, ad esempio, potete continuare a fare esperimenti su ogni livello, anche dopo averlo completato, e venire premiati per questo."

Il segreto preferito da Eric era nel gioco *Zork*. "Penso che fosse Zork, almeno. C'era un minotauro o qualcosa del genere in un labirinto e se il giocatore inseriva correttamente il nome di suo padre si metteva a sfondare le pareti creando una via di fuga."

"Ci sono moltissime cose nascoste qua e là in *RoboCod*, probabilmente tante quanto quelle che compongono il gioco stesso", ci rivela Chris Sorrell. "Dato che ci sono molte caratteristiche standard, ho voluto inserire qualcosa di particolare e di nuovo da provare." Con *James Pond³ Operation Starfish*, Chris ha intenzione di inserire più misteri che in qualsiasi altro suo gioco.

Marble Madness, della Atari, ha un livello segreto (purtroppo assente nella versione Amiga) e ci sono due nuovi livelli completi da trovare, oltre che dei finali alternativi, nella straordinaria trilogia della Taito di *Bubble Bobble*, *Rainbow Island* e *Parasol Stars*.

È un vero peccato che alcune delle caratteristiche più divertenti di *Bubble Bobble* non siano presenti nella versione Amiga, e che le tre

STANZE E LIVELLI SEGRETI

•HUNTER (Activision, Amiga)
C'è una stanza segretissima (e abbastanza facile) nello scenario di avventura di *Hunter* ma, sfortunatamente l'autore Paul Holmes non se ne ricorda le coordinate, ma suggerisce di nuotare in un lago.

•THE NEW ZEALAND STORY (Ocean, Amiga)
C'è una scorciatoia 'warp' in ogni livello del gioco tranne gli ultimi due. A volte appaiono delle porte se sparate in alcune zone vuote dello schermo. Se saltate dentro queste porte potrete entrare in uno schermo più avanti. (Tranne per quella in 5-2 che vi riporta indietro).

•PARASOL STARS (Ocean, Amiga)
Non ci sono trucchi possibili da inserire da tastiera, ma ci sono due cheat mode
Per attivare il primo cheat mode dovete uccidere 16 Kastanet (non uno di più, non uno di meno) nel Secondo Livello del Primo Mondo (cercateli, non importa se perdete una vita). Nel Quarto Livello del Primo Mondo troverete una collana multicolore che vi servirà per un Miracolo. A questo punto, se riuscite ad arrivare alla fine del Mondo e ad uccidere il Boss, apparirà una porta che dà accesso ad una stanza in cui c'è una moneta gigante da 99 crediti.
Il secondo cheat mode è un tantino più complesso. Sul Primo Livello del Primo Mondo prendete un Kastanet e portatelo in cima allo schermo. Saltate quindi più in alto che potete e lanciate il Kastanet oltre il limite destro dello schermo; ripetete questa azione altre cinque volte e, se avete ucciso i 6 Kastanet in modo corretto, lo schermo lampeggierà in giallo. Poi nel livello successivo uccidete qualunque cosa vi si pari di fronte tranne il Piano Forty. Prendetelo e portatelo nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Continuate a tenere il Piano Forty finché non lampeggia in rosso e salta via e vi verrà dato automaticamente un Miracolo... E il cheat mode verrà attivato. A questo punto potete premere una di queste chiavi durante il gioco...

L	Vite
C	Crediti
F1-F10	Seleziona i Mondi
Tasti Numerici 1-7	Seleziona i Livelli
Tastiera Num. + Tasti Numerici	Oggetti Bonus
X	Accesso al Mondo Segreto
Z	Distrugge Tutti i Mostri
M	Miracolo

Notate che con il secondo cheat mode attivo non vedrete la sequenza finale, cui è possibile assistere soltanto giocando il gioco in maniera "normale".
Ci sono tre Mondi nascosti: prendete tre stelle dal Mondo Otto, il Mondo Arcobaleno (Rainbow World, NdT), e alla fine del Mondo troverete una chiave che apre una porta. Entrateci per passare nel Bubble Bobble World ed infine nel Hell World. Il terzo mondo nascosto è Mick'n'Don's World, così chiamato perché è frutto dell'ingegno del duo che ha curato la conversione. Il Secondo Livello dell'Aquatic World ha una scatola al centro dello schermo in cui apparirà un cuore purpureo; prendetelo. Uccidete tutto ciò che si trova all'interno della scatola e appariranno delle mele verdi che comporranno la scritta 'IN'. Entrate nella scatola, prendete tutte le mele e potrete entrare nel Mick'n'Don's World.

•RAINBOW ISLAND(Ocean, Amiga)
Per entrare nella stanza nascosta alla fine di un'isola, raccogliete tutti i sette gioielli nella corretta sequenza cromatica dell'arcobaleno, da rosso a violetto. Quando incontrerete il Boss dell'isola, entrate nella piccola porta d'argento per accedere alla stanza segreta. In cima a questa stanza dovreste riuscire a inserire delle lettere: ogni lettera corrisponde ad un movimento del joystick o alla pressione di un pulsante (o almeno nella versione arcade era così). Nella conversione si riferiscono, invece, ai tasti da premere. Schiacciate i tasti sulla tastiera mentre viene mostrato il titolo di *Rainbow Island* per attivare le varie funzioni.

I Codici:
1) BLRBJSBJ (Scarpe Veloci Permanenti)
2) RJSBJSBR (Doppio Arcobaleno Permanente)
3) SSSLLRRS (Arcobaleno Veloce Permanente)

4) BJBJBJRS	(Suggerimento A)
5) LJLSLBLS	(Suggerimento B)
6) SJBLRJSR	(Suggerimento C, Non Implementato)
7) LBSJRLJL	(Libro dei 'Continua')
8) RRLLBBJS	(Tutti i Cibi Nascosti diventano Sacche di Denaro)
9) RRRRSBSJ	(Attiva 7 e 8)
10) SRBJSLSB	(Aumenta la Grandezza del Contatore del Punteggio)

isole segrete di *Rainbow Island* non siano state inserite nella conversione per home computer per mancanza di tempo e di memoria. Fortunatamente però, ci sono anche buone notizie: *Parasol Stars* non soltanto contiene una grande quantità di cose nascoste e i due mondi segreti della versione originale, ma persino uno in più, appositamente creatoper il gioco su computer. "Avremmo fatto anche qualcosa in più, se ne avessimo avuto il tempo.", dice il grafico Don McDermot.

Oltre ai cheat mode, ai bonus nascosti e ai mondi segreti ci sono talvolta anche degli "editor" che permettono di alterare il funzionamento del programma, o, addirittura, di creare nuovi livelli... sempre che sappiate come trovarli.

Ad esempio, all'editor di *Helter Skelter* della Audiogenic si può accedere dopo aver completato ogni livello, mentre *Elite* della Firebird contiene dei semplici comandi che permettono di modificarne la giocabilità. Poi, naturalmente, c'è *Spindizzy Worlds* di Paul Shirley che contiene un completo editor di mondi (non troppo facile da usare, per la verità).

Ma il segreto migliore è forse contenuto nel demo giocabile di *Judge Dredd* della Virgin: un altro gioco completo, *Bomber*. E sembra che anche in *Space Ace II* ci sia un gioco completo nascosto da qualche parte.

"Ho sempre desiderato inserire qualcosa di semplice in qualcos'altro di molto più complesso", dice Archer MacLean, "ma non ne ho ancora avuto la possibilità."

"Sarebbe splendido poter inserire in un mio prodotto un altro gioco completo" ci spiega Chris Sorrel, "ma potrei farlo soltanto se avessi tempo da perdere, e non mi capita mai."

Nella classifica delle software house che inseriscono giochi nascosti nei loro prodotti, la Gremlin ha sicuramente stabilito un record, grazie al *Chrome* di *Switchblade II*, il *Rox* di *Lotus Esprit Turbo Challenge* e il *Dux* di *Lotus Turbo Challenge II*.

Dux non è l'unica cosa nascosta nella versione Amiga di *Lotus Turbo Challenge II*: il gioco contiene un'altra e più sinistra possibilità: quella della caratteristica nascosta per eccellenza: l'influenza subliminale...

Infatti, se rimuovete il cavo audio dalla presa di sinistra e fate partire il gioco normalmente, dovreste poter sentire, nella musica dell'introduzione , un sussurro mescolato al resto dei suoni: "DO NOT COPY THIS GAME".

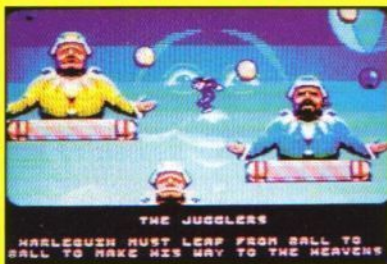
Sembra che la Gremlin non ne sapesse niente e che sia stata un'iniziativa personale di Barry Leach, che curò la musica del gioco. "Si trattava solo di uno scherzo. Stavo lavorando ed era molto tardi, avevo dei problemi con alcuni particolari, come l'inserimento delle sequenze parlate nei giochi. Non intendevo creare un messaggio subliminale; non sarebbe stato difficile con un Amiga, ma non è stato intenzionale. Abbiamo provato con qualsiasi sistema di protezione, quindi perché no? Se avessimo voluto farlo deliberatamente l'avremmo, che so, mixato con un altro suono campionato, o qualcosa del genere."

Il suono subliminale in questa forma non ha, probabilmente, nessun effetto, e sono in pochi a credere che possa funzionare. Andrew Braybrook certamente non è fra questi..."Non penso che nessuno sia così intelligente da fare una cosa del genere. Puoi nascondere qualcosa nei suoni, certo, ma non fare cose di quel tipo. Mi ricordo il caso dei Judas Priest, quando scoppiò un grande scandalo perché si pensava che mettessero messaggi registrati al contrario nei loro dischi. Quei messaggi non c'erano e il caso si risolse in un nulla di fatto."

Ma c'è gente che prende la cosa molto sul

BONUS SEGRETI

•HARLEQUIN (Gremlin Graphics, Amiga)
Ci sono bonus nascosti nelle seguenti locazioni: The Clock Tower Face, The Clown's Noses, nella Learning Curve, nei rubinetti nella Sewerside, negli alberi e nei fiori nella Cutesy Land, nelle aperture dell'organo nella Organ Chamber, e nell'asso di cuori che gioca a carte nella House of Cards.

•E-MOTION (US Gold, Amiga, PC)
BONUS SEGRETO 1: completate un Livello Bonus quando l'ultima cifra del tempo è un 3.
BONUS SEGRETO 2: collezionate 4 Pod al volo prima che vengano create nuove sfere.
BONUS SEGRETO 3: sbagliate volutamente un Livello Bonus raccogliendo per primo l'ultimo Pod blu.
BONUS SEGRETO 4: completate il Livello 1 senza mai usare il "wraparound".
BONUS SEGRETO 5: completate un livello qualsiasi senza mai ruotare a destra.

STRANO MA VERO!

•INTERNATIONAL KARATE + (System 3, Amiga)
Durante il gioco potete inserire uno qualsiasi dei seguenti codici per ottenere dei simpatici effetti:

FREZ PAC FISH
BIRD PERI F*CK
C*NT W*NK ANBK
ANGL EDHK FOOK
GLZP GPZP SHAH
SIMR STEW SUNL TOTO

•THE NINJA WARRIORS (Virgin Games, Amiga)
Completate il primo livello senza uccidere neanche un Gobbo né usare nessun cheat; arrivati alla fine del secondo livello vi si presenterà un nuovo tipo di alieno. INOLTRE: durante il gioco premete il tasto 'Caps Lock' ed inserite uno dei seguenti codici:
A SMALL STEP FOR A MAN
KYLIE
MONTY PYTHON
SKIPPY
SNOW WHITE
THE TERMINATOR
STEVE AUSTIN (premete di nuovo il tasto 'Caps Lock' per disattivarlo e premete 'S' per attivare/disattivare un effetto di rallentamento su tutto il gioco, anche sulla musica).

•SAINT DRAGON (Storm, Amiga)
Durante il gioco premete 'Caps Lock' ed inserite uno di questi codici (spazi inclusi), poi premete 'Return' e 'Caps Lock' di nuovo, se volete disattivare gli effetti ottenuti.
KYLIE (Che è successo alla musica?)
I HATE THE RADION ADVERT
MEDITATION FUNCTION (Colpisce locazioni random di memoria e qualche volta fa impallare il programma)
SOMETHING SPOCK BUILT
THE GNOME AT HOME
WE LOVE THE PUNTETTAY

A. A. A. CERCASI PER LA 2ª PUNTATA

Lo spazio è tiranno e non siamo riusciti a inserire tutti i bonus segreti, livelli nascosti, ecc. scoperti per voi da Gary. Niente paura, li troverete il mese prossimo.
A proposito, avete trovato qualcosa che si nascondeva tra i K di un gioco per computer? Sì? Bene, mandatecelo all'indirizzo della redazione. Pubblicheremo i migliori e più divertenti.

EDITOR NASCOSTI

•LOGICAL (Rainbow Arts, Amiga)
Completate tutti i 99 livelli per accedere al kit di costruzione. Oppure usate il codice appropriato: THE FINAL CUT.
•SPINDIZZY WORLDS (Electric Dreams, Amiga)
Dopo aver selezionato un gruppo di pianeti, non premete il pulsante di fuoco per cominciare il gioco; invece dovete tenere premuto lo 'Shift' e premere il tasto 'E'. Lasciate lo 'Shift' e scrivete D, I, T (cioè EDIT, con la E maiuscola). Se accettate le condizioni dello schermo di 'Rinuncia' premete la 'Y'. A questo punto vi verranno fornite alcune spiegazioni. Premete il pulsante di fuoco per ritornare al gruppo di pianeti quindi schiacciate di nuovo il pulsante per cominciare a giocare. Noterete che non c'è nessuno scenario: avete infatti l'opportunità di crearvene uno tutto vostro. Se riuscite a capire come funziona l'editor non esitate a scriverci.

ACCESSO AL CATALOGO OGGETTI

•INTERPHASE (Imageworks, Amiga)
Premete il tasto 'Shift', in qualsiasi momento durante il gioco, e il tasto 'F'. Lasciate lo 'Shift' e scrivete 'E', 'N', 'N', 'Y' per accedere al Catalogo degli Oggetti. Potete usare il mouse e i suoi pulsanti per modificare tutti gli oggetti. Per ritornare al gioco basterà premere entrambi i pulsanti del mouse contemporaneamente.

serio. Ci sono molti programmi audio subliminali, come le "Cassette dell'Amore", in cui si sente il rumore del mare sulla spiaggia e di una voce che si può sentire appena e molto raramente. Apparentemente il subconscio percepisce il suono tranquillizzante delle parole mentre la coscienza viene lambita dall'acqua salata sul bagnasciuga.

L'uso di immagini presentate rapidamente in modo da influenzare le opinioni o il comportamento di uno spettatore, senza che vengano percepite a livello conscio, è stato un sogno di molti pubblicitari per lungo tempo. La ricerca nel campo si esaurì già negli anni '50, e non abbiamo mai avuto prove definitive che le immagini subliminali funzionino effettivamente. Nonostante ciò, il loro uso è proibito nelle produzioni cinematografiche o televisive.

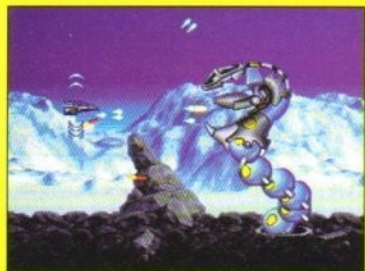
Le immagini subliminali non sono ancora mai apparse nei prodotti software per un semplice motivo: si noterebbe comunque una forma di interruzione, e non ci sarebbe alcun effetto. Se, invece, guardiamo il fenomeno subliminale sotto un punto di vista un po' più ampio, ci accorgiamo che le immagini ed il suono nei prodotti per computer sono spesso costruiti in modo da influenzare il comportamento del giocatore, o almeno questo è quello che succede nei giochi arcade o per console. C'è ben poco di nascosto (e che vale la pena, per questo, di nascondere) nei prodotti diretti al divertimento interattivo per computer, e la situazione probabilmente non cambierà prima di un fondamentale cambiamento nelle macchine. O no?

"Non abbiamo mai nascosto gran che nei nostri giochi," ammette Andrew Braybrook, "ma lo stiamo facendo ora: ho inserito molte cose in *Fire and Ice*: c'è un percorso principale nel gioco, ma ci sono passaggi segreti che permettono di saltare degli schermi e delle scene nascoste da trovare per guadagnarsi delle vite extra."

"Stiamo cercando di creare qualcosa che permetta di usare scorciatoie o di saltare livelli", ha detto Eric Matthews, "ma strutturato come parte del gioco stesso. In *Gods* il programma controllava i progressi del giocatore, e se questi era in difficoltà poteva aiutarlo. Oppure se il giocatore era particolarmente abile potevano aprirsi delle scorciatoie. In *Chaos Engine* abbiamo inserito ancora più particolari di questo tipo."

E voi? Avete trovato il messaggio nascosto in questo articolo?

Gary Penn

GIOCHI COMPLETI NASCOSTI

•PROJECT X (Team 17, Amiga)
Alla fine del primo livello volate nel Boss stando attenti a non farvi colpire e a non toccarlo; apparirà una versione di *Space Invaders*. Se riuscite a completare la prima 'ondata' guadagnerete tre vite extra prima di tornare nel gioco normale.
•SWITCHBLADE II (Gremlin Graphics, Amiga)
Digitate sulla tastiera le lettere C, H, R, O, M, E una volta che si è formato lo schermo del titolo. A questo punto il programma caricherà e farà partire il gioco *Chrome*.

http://speccy.altervista.org/

Salve a tutti,
sono MBF, avete presente, quello che scrive qualche riga di commento alle vostre lettere, massì, dai, quello di K... Bene, mi avete riconosciuto, ora evitiamo i soliti preamboli stupidi tipo "come va?", "buon Natale" e roba del genere, lasciamoli ad altri, e arriviamo subito al punto: ma cos'è, questa, la Posta di K - Guida al Divertimento Elettronico - nonché Buco di una certa cosa dell'Universo conosciuto, o un dormitorio di Rotterdam? No, dico questo, perché rileggendo gli ultimi sei numeri ho rischiato di addormentarmi un paio di volte, e ho scoperto di non aver pubblicato tante lettere, ma per lo più temi scolastici. Mancavano solo i voti.

Brutta storia, gente, davvero brutta storia, e la colpa mi sa che è gran parte di un certo Matteo Bittanti, sì, bravi, proprio quello che dovrebbe, in teoria, tenere alta l'attenzione dei lettori, stuzzicare, stimolare, dare fastidio, e che, invece, da ribelle quale pretendeva di essere, è diventato uno dei tanti, un omologato, uno di quei beoti che alla televisione sorridono sempre, anche quando non c'è proprio niente da ridere.

E allora addio all'originalità, fine del controcorrentismo, fine di tutto, e spazio a tutto ciò che va bene e tiene alta l'audience, tra una pagina di pubblicità e l'altra.

Basta, questa Posta non mi piace affatto, è noiosa, è presuntuosa, è per lo più inutile. Come "quel" Matteo Bittanti. Forse nessuno se n'è accorto, ma è da sei mesi che ripetiamo i soliti concetti. Mi sembra una di quelle trasmissioni dementi con balletti, le ragazze costruite in laboratorio e i quiz telefonici che monopolizzano l'etere. Sempre uguali.

No, mi sono rotto. O le cose cambiano, o le cose cambiano. Dal momento che una buona parte di responsabilità l'avete proprio voi, che in questo momento state pensando "ma quello si è bevuto il cervello?!?", non posso fare altro che invitarvi a cambiare regime, sempre che oramai non vi siate ridotti ad essere "normali" di me. Mi rivolgo a quei pochi che hanno ancora qualcosa di intelligente da dire: se non avete il cervello ossidato, prendete carta e penna accendete lo stereo e mettete su qualcosa di non soporifero o di patetico (il che esclude la semi totalità della roba attualmente in giro) oppure guardatevi qualche roba di radicale, tipo *Pomp Up The Volume* o *Schegge di Follia* o *Talk Radio* o *Bob Roberts* o qualsiasi cosa che vi possa aprire la mente e datevi da fare. Adesso.

PENSIERINI

Il vero limite dell'Amiga sta nel fatto che è stato usato troppo per giocare e troppo poco per qualcosa di più serio ed in quest'ottica si giustifica la minore longevità in proiezione futura rispetto al Pc che ha l'alternativa di quella immagine di macchina "anche professionale" che Amiga non ha mai avuto, non per mancanza di possibilità (anzi!), ma per una scelta (errata?) di tipo commerciale.

Max - Anima in Plexigass

Parole sante, Max, ma mi permetto di puntualizzare che in ambito grafico, Amiga non ha nulla da invidiare ad altre macchine, e che molte emittenti televisive sparse in tutta Europa realizzano titolazioni e videografica proprio con la macchina Commodore, anche se resta evidente a tutti l'incredibile diffusione plurisettoriale dell'Ms-Dos. In quanto al futuro di Amiga, probabilmente perfino Nostradamus incontrerebbe qualche difficoltà nel delinearlo: prima dell'annuncio ufficiale della nuova generazione (A4000, A1200, ecc.), la Commodore era data per spacciata, ora dipende tutto dalla politica che le software house decideranno di applicare...

A SILVIA...

Cara biondina del liceo,
ti scrivo per chiederti scusa a nome di "tutti" i lettori di K per essere stata "usata" in paragoni ridicoli. Ti sono stati affibbiati aggettivi come "morbida" e "profumata", che al massimo andrebbero bene per la pubblicità di un detersivo.
E così, tanto per cambiare, sei stata trasformata nel solito oggettino tanto carino quanto cretino.
Perciò, sia nel caso che il tuo ragazzo ti dica che preferisce te a *Ultima VII*, sia nel caso contrario, sono sicuro che lo considererai un superficiale (beh, a meno che non lo sia anche tu).
Lui penserà che non ti va mai bene niente, e forse gli verrà in mente che sei "solo" una persona

Mycroft (Ancona)

CYBERSPACE

Intro: Pubblichiamo di seguito un nuovo racconto del prolifico nonché piastrellato Marco Gibin, intitolato Zoomorfo. Vi anticipo che il racconto del mese prossimo sarà *Ten Seconds till Detonation*, del duo Mancini-Di Fermo. A tutti gli scrittori allo sbaraglio: è la vostra grande occasione, non perdetela!

Correva con movimenti sinuosi nel bosco nebbioso, il suo passo era regolare, il suo respiro profondo, si sentiva un Dio... Un Dio creatore...

Si fermò, chiuse gli occhi ed agitò le mani per diradare la nebbia; ricominciò a correre e, schioccando le dita trasformò un albero in un uccello.

Ora si muoveva più velocemente, si sentiva sempre più in forma... Tutti i muscoli erano in tensione, la sua faccia si deformò, le sue unghie ed i suoi denti si allungarono ed il suo pelo divenne più folto.

Non era più nel suo corpo originale di uomo: ora era lupo, e come lupo si inoltrò tra gli alberi della selva...

Ululava da Signore Incontrastato della notte, poi emise un verso che assomigliava ad una risata... Si divertiva

http://speccy.altervista.org/

con quel con quel corpo di animale.
Si incamminò verso un'altura, là vicino, arrivato, guardò verso un baratro che si apriva davanti a lui, pensò, ed infine si decise: una capriola e si gettò nel vuoto...
Fu un attimo rapidissimo quello in cui il suo muso si trasformò in becco e le zampe in ali...
Da maestosa civetta cominciò a volare verso la luna...
L'uccello sentì che le stavano imprigionando la testa con qualcosa di strano...
Aveva paura...
Avrebbe voluto volare via.
Poi si accorse che quella gabbia non gli provocava dolore e che comunque poteva agitare le ali. E lo fece: sorvolò un bosco a bassa quota, ma non si rese conto che poteva attraversare anche gli alberi, che sbattendo le ali con più forza avrebbe potuto generare dei tornadi...
Credeva di essere nel suo mondo naturale...
Poi atterrò ed assunse la forma di un lupo, ma non ci fece caso: continuò a muoversi, questa volta non più nell'aria, ma sul sentiero erboso.
Correva con le quattro gambe pelose ed ogni tanto saltava, poi il pelo scomparve e le gambe anteriori divennero arti umani.
L'essere era entrato nel corpo di un uomo, ma non se ne rese conto.
I tre scienziati scollegarono il corpo di Tom e della civetta dal Sistema Principale e disattivarono i sensori che univano le due forme di vita...
Tom era contento e non vedeva l'ora, la prossima volta, di diventare squalo e pantera.
La civetta fu portata in un laboratorio dove avrebbero registrato le sue reazioni psicologiche dopo l'esperienza vissuta: diventare prima lupo e poi uomo. Infine fu rilasciato anche il lupo, l'unico che aveva messo a disposizione solamente il corpo e che non aveva avuto il privilegio di un salto nel Cyberspazio.

LETTERA DEL MESE

Salve, volevo dire la mia su un argomento purtroppo stranoto e trattato tantissimo. Premetto che sto parlando come "peccatore" in quanto sono uno dei tanti che non possiede praticamente nessun titolo originale, e che comunque usa tranquillamente giochi (e programmi seri) ogni volta che lo desidera. Voglio mettere in luce un particolare che mi ha portato a decidere di essere, appunto, un utilizzatore di programmi copiati. Seconda premessa: il mio computer è uno di quei PC su cui (al momento) girano tutti i giochi ed i programmi più esigenti, e per quanto riguarda il mondo di Amiga, non ne so nulla se non ciò che leggo sulle riviste tecniche.
Il fatto è questo: un buon 50% dei programmi (inteso come software ludico) che arrivano sul mio Pc ha un triste destino, viene cancellato dopo un periodo di gioco parecchio breve. Perché questo? Perché molti giochi (niente polemiche, please, se non siete d'accordo con me, consideratelo un mio parere personale), a dispetto di nomi altisonanti e caratteristiche tecniche da far impallidire la Microsoft, sono delle grandissime cavolate! In molti giochi attuali (molti, ma assolutamente non tutti, per fortuna...), la giocabilità non è poi come si prometteva oppure semplicemente il gioco non è di completo gradimento dell'acquirente (qualsiasi tipo di gioco voi preferiate, non credo vi piacciano tutti i giochi di quel genere). Per quanto riguarda la giocabilità cito un esempio famoso, forse un po' vecchio, ma penso significativo: *Test Drive 3*: Le riviste lo avevano osannato come il "gioco definitivo" di guida per quel periodo ecc. ecc. Ma non sono in grado di far stare in pista la macchina, è totalmente ingiocabile e se lo avessi pagato probabilmente mi sarei arrabbiato parecchio.
L'unica soluzione a tutti questi problemi sarebbe quella di poter provare il gioco desiderato prima di comperarlo (se si è sulla retta via). Questo è già stato recepito da alcune software house: DEMO GIOCABILI, (giocabili per davvero, però!), contenenti solo i primi livelli dei giochi rappresentati e distribuiti come Software di pubblico dominio. La Origin lo ha fatto con *Ultima Underworld*, distribuendo, non in Italia, una versione PD del gioco con il livello completo dei sotterranei! Dopo averlo visto avrei sicuramente comprato l'originale!
Se tutte le case, una volta completata la programmazione di un gioco ne facessero (operazione abbastanza semplice) una versione "tagliata" contenente solo i primi livelli, cioè una parte sufficiente per capire se il gioco piace davvero, oppure no, e lo mettesse in giro per le BBS private e non, si potrebbe davvero arrivare a comprare solo giochi che piacciono per davvero, e non si butterebbero via i propri soldi: 70.000 lire per un gioco che delude totalmente le proprie aspettative, possono (a ragione), portare un videogiocatore sulla strada della pirateria.
Perché non fanno così? Forse perché non hanno fiducia nei loro programmi che, nel caso fossero realmente meritevoli, potrebbero farsi un'ottima pubblicità da soli? Mah?
Comunque, per fortuna ci sono altre case che già stanno seguendo l'esempio citato: per le BBS di Milano girano in questi giorni di ottobre i demo di *F15 Strike Eagle III* e di *Grand Prix Formula 1*.
Concludo dicendo che se un gioco ti piace un sacco, il suo prezzo è giusto, se non ti piace sono soldi sprecati.

Roberto Camisana - Melzo (MI)

Ps: Trainers? No, grazie. È molto meglio un elenco di consigli sulle varie parti di un gioco. Se imbrogliate, per vincere, a cosa vi serve, giocare? (Strabella lì!, NdMBF)

Non sarebbe affatto una cattiva idea, Roberto: le pellicole cinematografiche vengono pubblicizzate grazie ai "trailers" televisivi i quali, seppur in modo estremamente parziale, forniscono un certo numero di informazioni sul film di prossima programmazione e sulle quali possiamo basarci per decidere, o meno, di spendere le sudate dieci carte per vederlo al cinema. Anche in campo musicale è possibile farsi un'idea abbastanza concreta di un prodotto senza acquistarlo prima, dal momento che le radio trasmettono a ripetizione almeno un paio di canzoni di ogni nuovo album (peccato che ci si limiti a farlo con quelli più commerciali e banali, la maggior parte delle volte). Parlando di libri, è sempre possibile sfogliarli o addirittura tentare una lettura improvvisata delle prime pagine in qualunque libreria.
In campo videoludico, invece, il videoplayer non può che basarsi sulle recensioni delle pubblicazioni "specializzate", il che talvolta è poco rassicurante se si tiene conto che, come sottolinei giustamente, sempre più spesso la critica videoludica spaccia per mega capolavori giochi assolutamente mediocri. Non solo: ci sono delle riviste che, per convenzione, ormai non assegnano un voto inferiore all'80% perfino alle ciofeche più assolute e, peggio ancora, si sentono autorizzate ad affibbiare l'etichetta di "megacapolavoro" ad un numero assolutamente esagerato di giochi.
Il risultato è il caos più totale: nessuno sa più cosa comprare, dal momento che, apparentemente, è tutto bellissimo, imperdibile, destinato a lasciare un segno indelebile nella storia dei videogiochi. Stupidaggini: ricordo che quando leggevo Videogiochi *e* ZZAP! *(quello della prima generazione, il migliore), era molto più facile distinguere i grandi giochi da quelli scadenti, mediocri o semplicemente buoni, non solo perché sul mercato c'erano molti meno giochi, ma anche perché si utilizzavano parametri di giudizio chiari ed efficaci.*
Oggi non più: per qualche assurdo motivo, il trend che si è imposto ha eliminato tutti i giudizi del tipo "Bellino, ma", "Carino, ma", "Buon gioco, però": no, oggi ci si spreca in lodi pompose ed affrettate per giochi definiti grandiosi, quando dopo qualche mese non si ricordano nemmeno più e che lasciano l'amaro in bocca all'acquirente.
Nella tua lettera hai usato una frase che mi ha colpito particolarmente: quando parli di Test Drive 3*, evidenzi come le riviste del settore lo avevano definito: "il gioco di guida definitivo per quel periodo". Esatto! La parola chiave è di carattere temporale: "periodo". Cosa significa? In questo contesto, un sinonimo di "periodo" è "(del) momento". Ora, come fa un gioco di guida definitivo, che pretende cioè di essere il nuovo punto di riferimento dell'intera categoria (cosa per altro assai discutibile, trattandosi di TD3) - un "gioco assoluto", insomma - ad essere contemporaneamente un "gioco del momento", che solo tra qualche settimana, o magari giorno, potrebbe venire sostituito da un altro? Allora andiamoci piano con le etichette e i giudizi affrettati, per la Maiella!*
I nuovi yuppies dell'editoria ludica ragionano come se il termine capolavoro fosse riducibile ad un periodo di tempo limitato, al momento di cui sopra, all'abusatissimo attimo fuggente... No, cari amici, un capolavoro lo è per sempre: è come dire che la Gioconda è rimasta una pietra miliare della pittura per qualche anno, poi esce De Ribeira con la sua Donna Barbuta, e zack, basta, tutto finito, ecco un nuovo capolavoro, ormai il lavoro di Leonardo è da buttare... Ma stiamo scherzando? Oggi si ragiona solo in termini di attimi, di momenti, la cronaca soffoca la storia, si dimentica ancora prima di apprendere.
Leggendo le recensioni di questi pseudo-recensori degli anni Novanta, si ha la fortissima sensazione che i giochi di cui parlano siano già superati ancora prima di uscire, perché puntualmente sconfessati il mese dopo. Dopo aver letto simili giudizi, inoltre sembra lecito pensare che la semi totalità del software in circolazione è straordinario,

http://speccy.altervista.org/

e vale la pena di essere acquistato in blocco... Niente affatto, la qualità non ha raggiunto livelli così alti, la maggior parte dei giochi sul mercato sono molto colorati, molto orecchiabili, molto costosi e nulla di più: la proporzione giochi belli/brutti non è mai variata sensibilmente nel corso della storia videoludica, se non in periodi di forte crisi.

Il dramma di oggi è che ormai è impossibile distinguere un vero gioco da un gioco ingigantito, sopravvalutato. I confronti tra titoli diversi diventano impossibili, perché tutti hanno punteggi analoghi: indistintamente sopra il 90% o 900.

Ma l'ipocrisia (consapevole o meno) non si ferma certo qui: alcuni hanno ancora il coraggio di scrivere, nell'Anno Domini 1992, a proposito di un gioco, "dategli un'occhiata prima dell'acquisto"... Ma che razza di suggerimento demenziale può essere? Come lo interpretereste, ditemi?

a) Guardate le foto sul retro della confezione (Peccato che così facendo TUTTI i giochi vi sembreranno meritevoli dell'acquisto)

b) Chiedete gentilmente al negoziante di farvelo vedere prima; sarebbe più facile vedere porcellini alati svolazzare su Casale Monferrato (sicuramente è questo a cui ci si riferisce con questa frase, sarebbe anche negli interessi dei rivenditori offrire un servizio completo ai propri clienti NdR).

c) Prendetelo piratato, tanto lo pagate così poco.

Gli pseudo-recensori non lo sanno, ma non scrivono per una rivista di videogiochi, ma per un catalogo utile solo ai pirati.

Un tempo le recensioni andavano lette, ora invece vanno interpretate. Sì, insomma, prendete una recensione, guardate su che rivista è pubblicata, poi guardate marca, e distributore del gioco testato, nonché nome del recensore, indi sottraete al punteggio globale un numero in percentuale compreso tra il 20-25%, e, per concludere cercate di leggere tra le righe sperando che la recensione non sia un elenco di fatti personali tutt'altro che inerenti al gioco e tantomeno interessanti, e poi forse, vi sarete fatti un'idea non completamente distorta del gioco. L'esame di Analisi 2 è senz'altro più fattibile.

Pochi si accorgono della aberrante degenerazione della situazione, e meno ancora sono in grado di capire ciò che intendo dire quando scrivo "i giochi validi sotto tutti i punti di vista non sono più di cinque o sei all'anno".

Risultato: la mancanza di senso critico porta a scarsa credibilità, e non incoraggia di certo l'utenza a comprare giochi originali.

Il mio sfogo del mese scorso, sul (presunto) snobismo videoludico che mi contraddistingue, è stato causato dal fatto che il sottoscritto (ma con me molti altri lettori, fortunatamente) sembra non essere più capace di distinguere un grande gioco da una banalità ben confezionata, assolutamente priva di originalità e assemblata giusto per essere venduta al minuto, all'ingrosso, dal momento che resto del tutto indifferente di fronte a molti titoli recenti che si sono meritati decine di premi e di elogi, di patacche d'oro di zzappiana memoria e di onorificenze degne di giochi immortali. Ma sono veramente io ad essere caduto nell'errore? Sono io l'anomalia?

Leggendo le riviste del settore con attenzione, e talvolta anche K, prima della Riforma dei Punteggi, tutt'ora in atto, si nota una certa superficialità nel giudicare alcuni prodotti, vuoi per inesperienza, vuoi per leggerezza congenita, e vuoi perché i critici hanno la possibilità vedere il gioco senza pagare una lira, e questo, alla lunga, determina una svalutazione assoluta del prezzo dei giochi, che al recensore appare lontano, irreale, tant'è che di rapporto qualità/prezzo ormai non si parla quasi più. Peccato che per i lettori non sia lo stesso: per molti comprare un originale è quasi un investimento e, francamente, sarei il primo ad infuriarmi per aver speso male i miei guadagni dietro consiglio di un presunto "esperto".

Prima che la scure affilata della censura mi decapiti, torniamo al tema principale della tua lettera che, come vedi, contiene molti più spunti di riflessione ed implicazioni di quanto tu stesso probabilmente credessi, ovvero i demo. Roberto, penso che tu sappia che i videogiocatori telematici, ovvero muniti di modem, sono una minoranza rispetto alla globalità, e alle software house le minoranze interessano poco. Più intelligente sarebbe includere alla rivista specializzata un demo giocabile (e non vendere solo i demo, non so se mi spiego), abitudine ormai consolidata delle principali "mags" inglesi, ma questo lo possono fare solo pubblicazioni verticali come Amiga Format, *ad esempio, che trattano cioè un solo sistema... Ditemi voi: non sarebbe contraddittorio, per una rivista che pretende di essere multiformato, regalare un demo disk per un formato solo (esistono anche dischi multiformato, al momento stiamo lavorando ad un progetto, compatibilmente alle esigenze di budget, perciò non escludiamo niente per il futuro NdR)?!?*

AMIGADOS

Caro Matteo,

ho letto su K numero 10 (Ottobre 1992) la lettera di Vincenzo Morra che riprendeva l'odiosa diatriba (che credo che non serva proprio nulla) tra i possessori di sistemi Amiga e di sistemi Ms-DOS, e intendo mettere in chiaro alcuni punti. Allora... visto che lui ha esordito sciorinando le caratteristiche hardware del proprio sistema, farò altrettanto: ho un 386 a 25 Mhz (con turbo a 33 Mhz), 4 Mb di Ram, HD da 170 Mb e una volgarissima Seikosha a 9 aghi. La cosa che ho notato è che per lo più, gli utenti Amiga, per contrastare le macchine Ms-Dos, si spostano sul piano del software ludico. Prima di passare ai vari punti premetto che sono convinto che l'Amiga abbia ottime potenzialità dal punto di vista dell'hardware, ma che il software non sfrutti sempre molto bene tutto quel ben di Dio.

Innanzitutto, per quanto riguarda la grafica (parlando dal punto di vista dei giochi, che è ciò a cui mi sembra più interessato...) una cosa credo sia avere le potenzialità per i modi a 64, 128, 2048 o 4096 colori ed un'altra sia effettivamente usarli (se ho ben capito, l'unico finora ad avere 4096 colori è *Links*, o no?). Non ho visto molti giochi per Amiga, e sarà forse che le foto sui giornali non renderanno giustizia, ma, perlomeno, per alcuni giochi le videate Amiga a 32 colori sono imparagonabili alla grafica a 256 colori su una palette di 256 mila colori.

Dal punto di vista del sonoro, certo, niente da eccepire sulle potenzialità del chip sonoro dell'Amiga che credo fornisca ben più dei quattro canali della Sound Blaster, ma Vincenzo non dimentichi che i computer Ms-Dos servono anche per giocare, mentre ho l'impressione che per quanto riguarda i programmi cosiddetti seri, il paragone non sia neanche lontanamente pensabile... e inoltre per chi volesse veramente fare musica, esistono le schede Roland, le interfacce MIDI ed ottimi programmi tipo *Finale*, che gira sotto *Windows*, che su Amiga difficilmente si vedranno. Mi è capitato, però, una volta di vedere a casa di un ragazzo che abita di fronte a me e che ha un Amiga 2000 con scheda Janus per l'emulazione Ms-Dos, il funzionamento di questa emulazione... Per carità! Per mostrare una directory a schermo ci metteva un'ira di Dio di tempo. Caro Vincenzo, tu dirai, "E grazie, è una scheda di emulazione!", ma vedi, il punto è che molti utenti di Amiga non fanno altro che sbandierare il multitasking ("mentre sto scrivendo la lettera con il programma X, nel frattempo sto anche effettuando il download di un file da una BBS e ho in spool di stampa 13 documenti, ecc"). Già, il multitasking, basta che ci sia, che poi se per stampare una riga dei 13 documenti ci mette due minuti, che ce ne frega... con tutto quello che deve fare il povero Amiga!!! (A proposito, noi abbiamo *Windows* per un multitasking leggero e OS/2 2.0 per il gioco duro, e potrei anche replicarti dicendo che l'altra volta mentre comunicavo con il *Telix* su Itapac con altre persone da una finestra Dos, in un'altra avevo *Gobliins* con cui giocavo in contemporanea e in un'altra leggevo VIRLIST.txt dello Scan 89 mediante l'Edit del Dos 5.0). Ti capisco quando dici che è ingiusto il comportamento dei programmatori che creano videogames sempre più mostruosi (neanche a me è piaciuto avere 12 Mb di HD occupati per *Ultima Underworld*, quando avrei potuto metterci il Borland C++ 3.0 che ne occupa 40 ma che è sicuramente più utile, ma come vedi per Ms-Dos ci sono tanti programmi che hanno sicuramente qualcosa in più rispetto a tutti i corrispondenti programmi per Amiga: sono professionali.

Vedi, io anni fa avevo il C64. Era una gran bella macchina, e mi chiedevo spesso come facessero quei fusi di testa ad infilare i 38K Bytes (i mitici 38911 Basic bytes free!) o 52 KBytes circa utilizzando l'area da $C000 a $CFFF giochi che all'epoca erano a dir poco stupendi, ma lo abbandonai per la schifosa politica della Commodore: molti giochi, pochi programmi seri, e quei pochi erano scritti in modo tale da sembrare giocattoli. Avevo l'*Easy Script*, programma di WP che faceva pietà, per non parlare di un compilatore C che per funzionare aveva massacrato il linguaggio... Questa politica è rimasta talis et qualis su Amiga! [...]

Beh, non infierisco più e chiudo la lettera sperando che non ci siano strascichi di polemiche che degradino all'insulto, perché tanto non risponderei...

Saluti a tutti.

Pierluigi de Rosa (Cosenza)

Ps: Complimentissimi alla rivista: siete i migliori!

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Ok, cari Vincenzo e Pierluigi, fate pure quello che dovete fare, e quando avete finito, ci chiamate. Cicca cicca.

VENT'ANNI DI VIDEOGIOCHILLI

Carissima redazione di K,
un paio di precisazioni e "rinfreschi" di memoria da un affezionato lettore a proposito dei migliori giochi dei primi venti anni (Numero 11, pagina 35):
- La prima avventura grafica non fu *The Hobbit*, ma *Mystery House* su Apple II nel 1980, da una certa On-Line Systems (il nome ricorda qualcosa?). Seguirono parecchie avventure grafiche a colori, tra cui la notevole *Ulysses and the Golden Fleece* e la gigantesca *Time Zone*.
- Senza nulla togliere al merito di Scott Adams, la prima avventura testuale fu scritta da Don Woods e (ooops, mi sfugge il nome) su un PDP-11 (se non erro), e si chiamava *Adventure*, venne poi portata sui piccoli computer. Scott Adams riuscì a miniaturizzare il meccanismo e diffonderlo anche sugli home computer, ovviamente con avventure in formato ridotto (ma simpatiche).
Cordiali saluti e complimenti per la rivista, continuate così!

Enrico Colombini (BS)

Bella lì, Enrico, la tua preparazione in materia ha sorpreso anche l'imperturbabile Rical, che, per la prima volta da quando ho abbracciato la causa dello Studio VIT, ha sollevato entrambe le sopracciglia. No, non ha esclamato il puntuale "Non ho parole", ma poco ci è mancato.
Comunque, eccoti le nostre precisazioni:
- The Hobbit è stata la prima avventura grafica a riscuotere un successo inequivocabile, mentre le avventure precedenti fanno ormai parte del bagaglio culturale di pochissimi eletti.
- L'avventura di Dan Woods è stata originariamente sviluppata su un mainframe, roba da Gibson, insomma. Le mitiche adventure di Adams sono state una delle cose migliore a cui abbia mai giocato su un Vic 20. E probabilmente su qualsiasi macchina.

ED ORA QUALCOSA DI COMPLETAMENTE DIVERSO...

Caro Kappa,
scrivere alla migliore rivista di videogiochi italiana non è cosa da tutti giorni, e spero che per questo, perdonerete certe mie incertezze lessicali. La ragione per cui vi ho inviato queste mie considerazioni, è che sono estremamente narcisista, e per questo gradirei vedere il mio nome pubblicato al termine della mia missiva, indipendentemente dal fatto se scriverò o no roba interessante. Perché dovrei darmi da fare a pensare a qualcosa di decente, visto che negli ultimi tempi i lettori si sono scatenati nello scrivere le lettere più becere mai pubblicate su Kappa? La mania di protagonismo dei lettori di Kappa è addirittura ridicola: li vedi tutti impegnati a ribadire concetti così triti che ormai li hanno capiti pure i joystick. Responsabile di tutto ciò è il buon Marco Rossi che, in un momento di suprema presunzione, ha pensato bene di mettere per iscritto le sue provocazioni, giusto per movimentare un po' la Posta, che da qualche mese languiva in preda a dibattiti calcistici non meno idioti dei vari Processi e Appelli del lunedì, martedì, mercoledì...
La totalità dei lettori come sempre, è cascata in pieno nel tranello (e Bittanti mi capirà benissimo, visto che lui stesso è abituato a scatenare movimenti e lanciare mode spesso contraddittorie dai tempi di ZZAP!) e si è infognata in un dibattito epistolare che era perfino inutile cominciare, e che dimostra come alla maggior parte della gente piaccia discutere del nulla.
Se le prime volte i commenti di questi sociologi da quattro soldi (curioso: ai tempi si diceva moralisti in erba, NdMBF) erano addirittura commoventi e sopportabili nella loro ingenuità (qui c'è gente che pretende di stabilire verità incontrovertibili come se fossero noccioline... L'amore per le arachidi, ricordo, è condiviso dai primati e dagli elefanti), a lungo andare sentirsi ripetere che saremmo tutti una massa di c**i perché ci sollazziamo con i videogiochi, dà anche fastidio.
Con questa mia lettera voglio anche rispondere all'epilogo di MBF che invitava i lettori a dire la propria sulla filosofia nella Posta: il tuo stile è originale, ma va un po' meno bene quando i lettori, seguendo la moda, riportano frasi fuoriluogo tanto per dare un minimo di profondità e di valore alla banalità che hanno appena scritto, come se il nome di un grande scrittore fosse da solo sufficiente a farci esclamare "accidenti, questo tipo non dice stupidate". Tuttavia consiglio anche a te di non eccedere, perché negli ultimi tempi leggere K-Box è diventato quasi più faticoso di studiare Diritto. Capita l'antifona?
Negli ultimi mesi la Posta è diventata un immenso scatolone dove i lettori si sentono autorizzati a riporre le cose più inutili, cioè a scrivere giusto per la voglia di scrivere.
Caro Saltarin, ma chi se ne frega delle tue avventure virtuali? Potevi tranquillamente risparmiare litri di inchiostro ed esprimere i tuoi dubbi sulle nuove tecnologie in dieci righe, anziché disboscare due foreste e mezza (Ho intenzione di fare il tuo nome al WWF, ho sentito che stanno cercando i responsabili del tracollo dell'Amazzonia) per poter disporre della carta necessaria a riportare tutti i dialoghi slang che hai avuto con i villici del luogo (bravo, bravo, lo abbiamo capito che sei andato in Canada, adesso possiamo andare avanti?).
C'è ancora gente che ha il coraggio di scrivere lettere sulla pirateria? Ma perché non applicate la regola "Il gioco X è troppo bello, mi compro l'originale, il gioco Y non mi piace, non lo compro, infine il gioco T potrebbe essere interessante, ma prima me lo vedo piratato, visto che non mi va di spendere 90 mila lire per niente" e non la smettete di riproporre le solite lettere sbrodolose, tutte ugualmente noiose? Sveglia, gente, basta con i soliti argomenti logorroici.
MBF scrive "È poco sensato stare in silenzio se si ha qualcosa da dire" (K 11, pag.126), io aggiungo "È poco sensato scrivere cose inutili", e mi riferisco a gente come Andrea Falso, Karlsen, Sid Justice & Mak The Pandu e tutti gli altri che è inutile nominare, perché hanno già capito...
Detto questo non pretendete che io vi suggerisca nuovi argomenti, dal momento che non sono altro che un discepolo della distruzione: facciamo piazza pulita della robaccia vista fino ad ora e ricominciamo da capo. Io abbatto il muro, ma i mattoni li mettete voi. E anche tu, MBF, visto che scegli cosa pubblicare e cosa cestinare, svegliati un po' e non tirartela più di tanto.
Ok?
Vostro

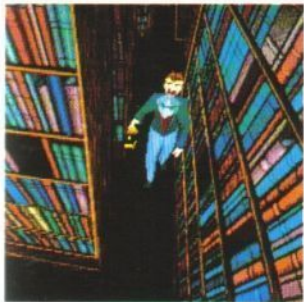
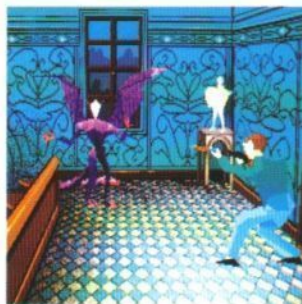
Magistroni Michele (La Spezia)

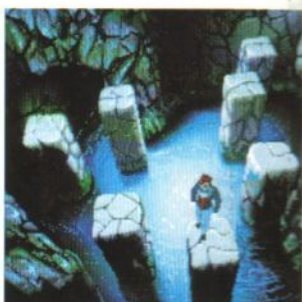
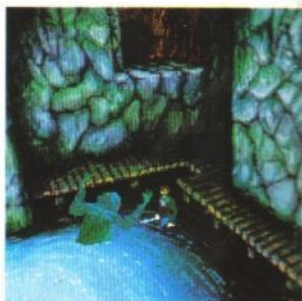
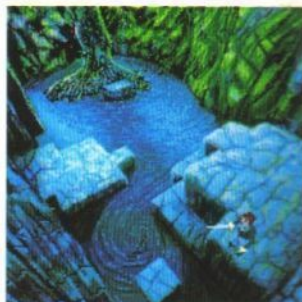
Ps: Che fine hanno fatto tutti quei soprannomi che andavano tanto di moda secoli fa?
Pps: Risparmiateci le citazioni della canzoni dei Queen, maledetti: prima che Freddy Mercury morisse, non sapevate nemmeno chi erano... Non siete degni di definirvi fan di un gruppo leggendario.

Messaggio ricevuto, fratello, rileggiti l'intro. Comunque la storia dei mattoni e del muro non è altro che una scusa per mascherare la tua assoluta mancanza di idee e di originalità. Ho forse torto? Beh, contraddicimi con una lettera degna di apparire sulle sacre pagine di K, e poi ritratterò le mie accuse.

K-BOX: ISTRUZIONI PER L'USO

Questa è l'unica rubrica completamente interattiva di K, l'unico spazio che permette a voi lettori di esprimere opinioni sugli argomenti trattati all'interno della rivista, suggerire eventuali miglioramenti, criticare coerentemente nonché richiedere delucidazioni su qualsiasi problema che riguarda il divertimento elettronico in tutte le sue forme. Per questo motivo, vi preghiamo di leggere attentamente le righe che seguiranno per evitare disguidi ed incomprensioni. Scusate la burocrazia, stiamo lavorando per voi:
1) Non pubblicheremo lettere la cui lunghezza superi i 5-6 mila caratteri, per motivi di spazio: è ingiusto togliere ad altri la possibilità di trovare risposta tra queste pagine. Niente temi o ricerche, please.
2) Ci assumiamo la libertà di pubblicare o meno le lettere che ci inviate e di tagliare le missive troppo lunghe.
3) Vi preghiamo di non spedire francobolli per lettere di risposta: non abbiamo il tempo materiale di farlo.
4) Non chiedeteci tips o trucchi o soluzioni per lettera: se avete qualche problema di questo tipo potete rivolgervi alla hotline di K, ogni venerdì dalle ore 18 alle 19.
5) Scrivete nome, cognome ed indirizzo sulla lettera e sulla busta. Lettere non firmate o prive di generalità non saranno pubblicate.
6) Scrivete lettere originali e non ripetete le idee altrui: vogliamo considerazioni personali. Dateci dentro.

MBF

ALONE IN THE DARK

Se avete paura del buio, non entrate a Derceto.

UN INCUBO VIRTUALE INTERAMENTE IN 3D

Derceto. Il nome di questa dimora sinistra incute terrore. Si dice che essa sia posseduta da forze malefiche. Decisi a scoprire la verità, vi arriverete a notte fonda. Il vostro coraggio vi onora, ma non dimenticate che una volta varcata la soglia di Derceto vi troverete completamente soli... soli nelle tenebre.

Interamente realizzato in tecnica 3D, *Alone in the Dark* vi trascina nell'universo inquietante di H.P. Lovecraft, il celebre scrittore di racconti di fantascienza.

I personaggi e gli oggetti, in completa prospettiva 3D, sono animati in tempo reale, fatto che conferisce loro un'incredibile fluidità di movimento. Scoprite gli scenari da angolazioni diversi, a seconda della posizione del vostro personaggio; grazie a questo effetto quasi cinematografico aggiungerete un tocco di realismo terrificante alla scoperta di questo mondo sovrannaturale. Esplorate ogni stanza alla ricerca degli indizi. Raccogliete i preziosi oggetti che troverete... e le armi. Perché nelle tenebre di Derceto dovrete affrontare le creature più infernali e malefiche.

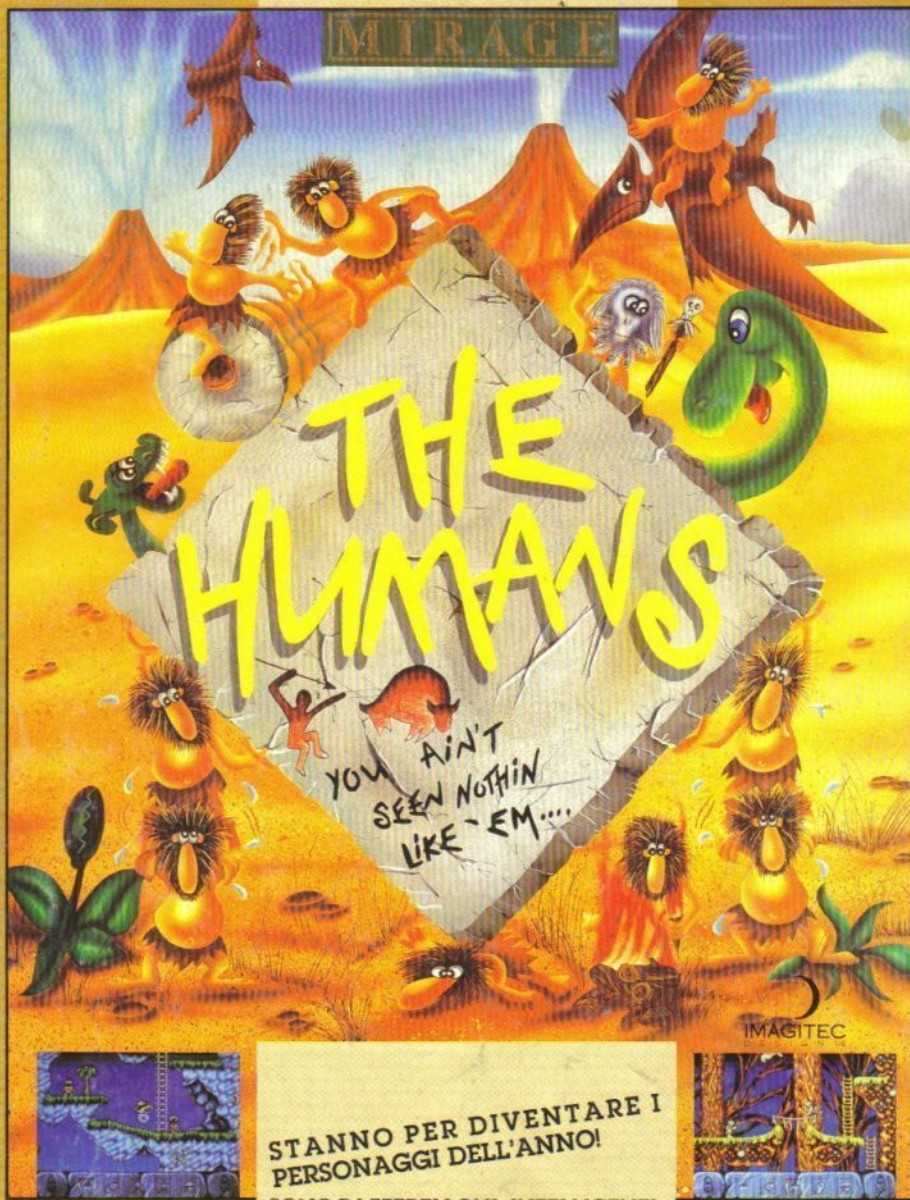
INFOGRAMES

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO.

STANNO PER DIVENTARE I PERSONAGGI DELL'ANNO!

SONO PAZZERELLONI, INTELLIGENTI, BUFFI E SIMPATICI. SONO GLI HUMANS! IL GIOCO, CARATTERIZZATO, DA UNA SORPRENDENTE GIOCABILITÀ E DA UN UMORISMO ECCEZIONALE, OFFRE UNA VISIONE COMICA DELL'EVOLUZIONE UMANA, CATAPULTANDOTI IN UN INCREDIBILE NUMERO DI SFIDE ATTRAVERSO 100 LIVELLI.

QUALITA' LEADER GARANTITA

AMIGA
PC 286 O SUPERIORI
RICHIEDE: 640 K
RACCOMANDATO:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA, JOYSTICK. VGA.
AD-LIB, SOUNDBLASTER
E ROLAND.

NELLA CONFEZIONE UN DIVERTENTISSIMO FUMETTO!

LEADER DISTRIBUZIONE

http://speccy.altervista.org/